**La revue
de tous
les jeux
micro
et vidéo**

GAME MAG

N° 1

MENSUEL – Octobre 1987 – 15 F

Exclusif :
California Games

**Le jeu de la finale
des Jeux Micro Olympiques**

**Le retour
des consoles
de jeux :
tout sur
la SEGA**

**Testés :
les nouveaux jeux
de la rentrée**

CADEAU : un poster et un disque souple.

M 4667 - 1 - 15,00 F
3794667015008 00010

Les Top NASA

NASA
électronique

GENERAL TOP 20

SILENT SERVICE
MICROPROSE
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

KONAMI GREATEST HITS
HIT SQUAD
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

OCEAN ALL STAR HITS, OCEAN
AMSTRAD CPC

ARKANOID, IMAGINE
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

ACROJET, MICROPROSE
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

SCALEXTRIC, FIL
AMSTRAD CPC

BARBARIAN, PALACE SOFTWARE
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

WONDER BOY, ACTIVISION
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

PROHIBITION, INFOGRAMES
AMSTRAD CPC, ATARI ST, THOMSON

PACK AMSTRAD N° 2, FIL
AMSTRAD CPC

WORLD CLASS LEADERBOARD
US GOLD
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

THE LAST NINJA, ACTIVISION
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

ROAD RUNNER, US GOLD,
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

AFFAIRE SIDNEY, INFOGRAMES
AMSTRAD CPC

ACE OF ACES, US GOLD
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

LES PASSAGERS DU VENT
INFOGRAMES
AMSTRAD CPC, ATARI ST

QUARTET, ACTIVISION
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

MACADAM BUMPER
ERE INFORMATIQUE
PC et COMPATIBLES

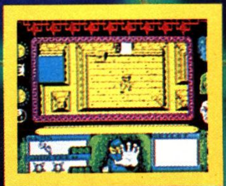
CANADAIR, FIL
AMSTRAD CPC

RENEGADE, OCEAN
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

THOMSON TOP 10

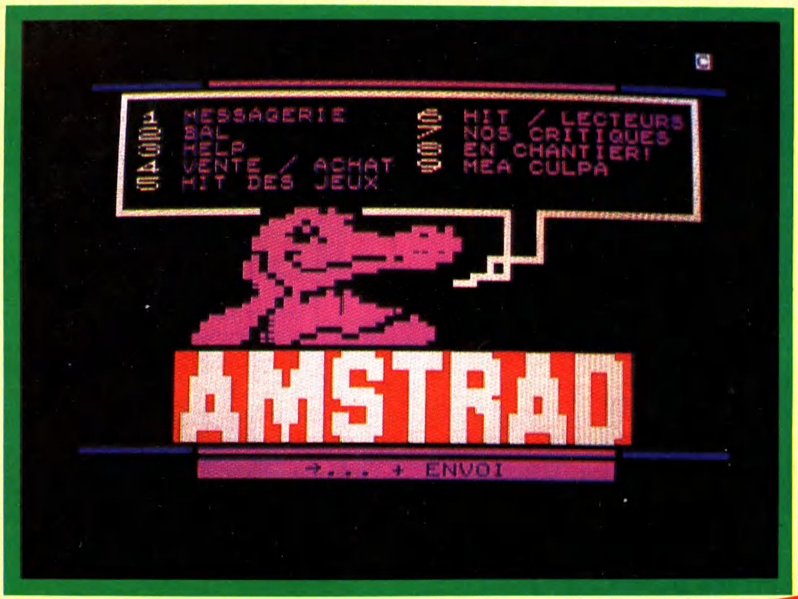
EXCLUSIF 1, NASA
SILENT SERVICE, MICROPROSE
MISSIONS EN RAFALE, FIL
PACK THOMSON N° 2, FIL
MEURTRES EN SERIE,
COBRA SOFT
ARKANOID, FIL
AFFAIRE SIDNEY,
INFOGRAMES
BLUE STAR, FREE GAME BLOT
AVENGER, FIL
RAID SUR LA MANCHE, FIL

SILENT SERVICE
SUBMARINE SIMULATI



ENFIN UN SERVEUR COMPLETEMENT MICRO !

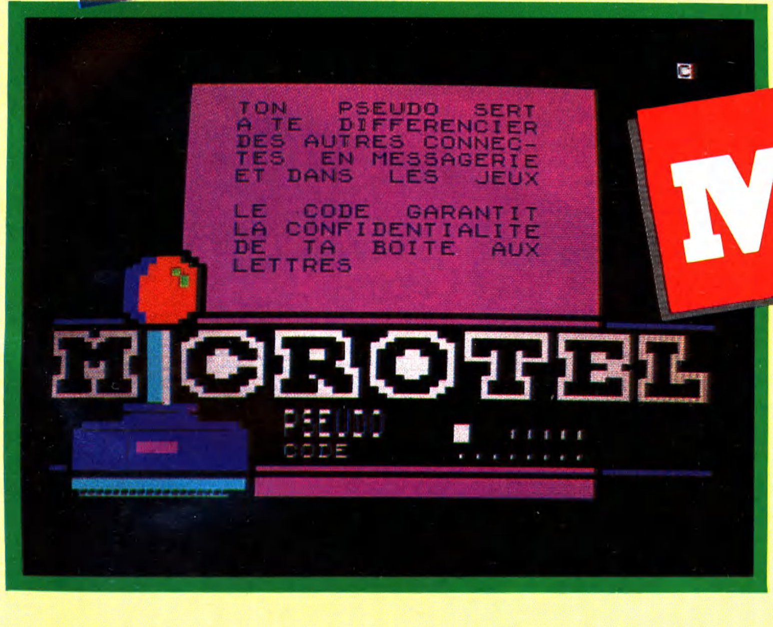
QUAND LA MICRO DEVIENT TRISTE... QUAND LES BUGS VOUS RONGENT... QUAND LE TURBIN VOUS MINE... QUAND LES BITS SE BATTENT... QUAND VOTRE TETE S'ENTETE... QUAND VOS OCTETS HOQUETTENT... QUAND VOS SPOOLS ONT DES DENTS... QUAND VOTRE CLAVIER S'ENCLAVE... QUAND LES LOGICIELS SE COUVRENT... QUAND LES
QUAND LE HARD SE
ARCADES SOURCILLE
SOFTS SONT TROP DU
QUAND BAT CERES



```
1 MESSAGERIE          6 HIT / LECTEURS
2 BAL                 7 NOS CRITIQUES
3 HELP                8 EN CHANTIER!
4 VENTE / ACHAT       9 MEA CULPA
5 HIT DES JEUX
```

36.15

MICROTEL



```
TON   PSEUDO   SERT
A TE  DIFFERENCIER
DES AUTRES CONNEC-
TES  EN MESSAGERIE
ET DANS   LES   JEUX

LE   CODE   GARANTIT
LA CONFIDENTIALITE
DE   TA   BOITE   AUX
LETTRES
```

JEUX... DES INFOS
T... DES BIDOUILLES
DES MESSAGERIES...
DE... ET BIENTOT LE
TELECHARGEMENT

OCEAN'S ALL STAR HITS N.2

© 1986 Warner Bros. Inc. All right reserved.
STALLONE
COBRA

Le crime est une maladie.
Il est le remede!
Vous êtes Marion Cobretti, un des super flics de la "Brigade Zombie" et votre mission est de délivrer le mannequin Ingrid Knutsen qui est tombée entre les griffes de la bande de tueurs psychotiques du "Balafreur nocturne."
Le Cobra a l'action.

HEAD OVER HEELS

HEADOVER HEELS. De Océan — Si vous avez aimé BATMAN, alors vous ne pourrez résister à HEAD OVER HEELS.
Mr HEAD (la tête) et MR. HEELS (les jambes) sont capables quand ils sont réunis de faire des choses prodigieuses et ils ont l'intention, ensemble bien sûr, de pénétrer dans un château hanté, pour y mettre à mal le tyran qui y règne. Jeu d'aventure graphique — Action en 3 D.

Je n'ai jamais rien vu de pareil . . . ils arrivaient vers moi sous forme de nuées, de tourbillons gazeux, d'êtres tissant une toile arachnéenne mortelle. Je dois fabriquer cette arme invincible sinon je n'arriverais jamais à me débarrasser d'eux!

ARMY MOVES
DINAMIC

ARMY MOVES — Un jeu de simulation de combat qui présente 7 situations différentes.
Lancez-vous à l'attaque du quartier général ennemi et utilisez tous les moyens qui sont à votre disposition pour y parvenir: Jeeps, Hélicoptères. Mais de toutes facons vous serez forcé de traverser la jungle et les déserts à pieds.
Votre mission présente des dangers à tout moment. Mais heureusement vous disposez d'un armement et d'un équipement très sophistiqués qui vous permettra si vous avez les réflexes de faire face à toute situation. Attention si vous décidez de vous lancer dans cette mission il faudra aller jusqu'au bout. Vous serez seul et ne pourrez pas faire demi-tour.

Devenez le Magicien et partez à la conquête des créatures colorées; lancez des sorts et voyagez autour des planètes dans votre véhicule spatail. Wizball . . . un nouveau jeu fascinant, aux graphismes époustouflants et rempli d'action.

TANK
SNK
Shin Nihon Kikaku Corp.
© 1985 SNK ELECTRONICS CORP.

L'enfer sur l'autoroute arcade action armee

Ensemble de six jeux accessible à votre "budget argent de poche"

ocean

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE,
TEL: 93 42 7145.

SOMMAIRE

NEWS

8 à voir ou à faire pendant le Festival de la Micro : le guide de la découverte pour les visiteurs.

10 Joy Stick et Mouse Stick se présentent. Microprose, l'éditeur missionnaire.

14 les nouveautés d'Outre-Manche : en direct du PCW Show.

19 un shopping d'enfer : tous les gadgets qui nous éclatent.

GAMES

20 California Games : le jeu de la finale des Jeux Micro-Olympiques.

22 Metal Gear.

24, 26 les « micro-tests ».

27 Bivouac.

28 Phantasy III.

30, 31 micro-tests

32 les previews : tous les jeux que vous n'allez pas tarder à trouver en vente.

LES ENQUETES DE JOYSTICK

35 Meurtres en série : un reportage et le test du jeu sur Atari ST.

LES INDISPENSABLES

39 les indispensables de la logithèque.

POSTER TRANTOR

HIT-PARADE

44 celui des lecteurs et celui des revendeurs. Pour déceler les vrais « hits ».

SONDAGE

47 dites-nous qui vous êtes et nous vous ferons la revue de vos rêves.

INITIATION

49 le Basic, première leçon de Sined le Barbare.

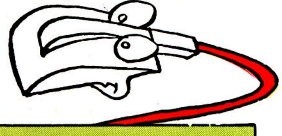
51 Popol s'achète un micro.

CONSOLES

52 l'Empire du Soleil Levant contre-attaque. Le test de la console Sega.

COURRIER

55 vous nous avez déjà écrit !



LISTINGS

57 les KO, ces tout-petits listings de juste quelques lignes.

58 cadavre - ascii ou code exquis, un jeu complètement inédit et tout à fait d'enfer !

61 Falcon, sur Amstrad CPC. Cyclon sur MSX 1 et 2.

VIDEO SIDE STORY

62 les reporters de Game perdus dans les salles de jeux vidéo.

LE COIN DES AMOUREUX

67 la rubrique des amoureux de leur machine. « Pourquoi j'aime le MSX ? ». Le mois prochain : « Amiga je te hais ».

RESCUE

72 tous les trucs et astuces qui vont vous aider à sortir d'un jeu impossible.

GAMES

75 Warlock.

76 vie et mort des dinosaures.

82 micro-tests.

Game Mag est édité par Laser Presse SARL, 5-7, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé.
Directeur de la publication : Jean Kaminsky.
Rédactrice en chef : Mireille Massonnet. **Rédacteur en chef adjoint :** Yves Huitric. **Comité de rédaction :** Denis Jarril, Jean-Claude Paulin, Stéphane Schreiber. **Illustrateurs :** Killofer, Mokeit, Thiriet. **Couverture :** Fredy.

FABRICATION
Directeur de fabrication : Christian Benoît. **Secrétaire générale de la rédaction :** Françoise Kergreis. **Maquetistes :** Stéphane Desvergnes, Olivier Legan. **Montage :** Jean-Jacques Galmiche, Michel Lhopitault. **Photocomposition :** LPI. **Impression :** La Haye les Mureaux, Sima, Tima Roto.
ADMINISTRATION.
Diffusion : Bertrand Desroche. **Abonnements :** Martine Lapierre au 43.98.01.71. **Comptabilité :** Marie-Françoise Sauval.
REGIE PUBLICITAIRE : NEO-MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé. Tél. 43.98.22.22.
Directeur de publicité : Jacques Legrand. **Chef de publicité :** Christine Gourmelon-Malherbe. **Assistante de publicité :** Françoise Fontaine.
Commission paritaire : en cours.
Dépôt légal : 4e trimestre 1987.

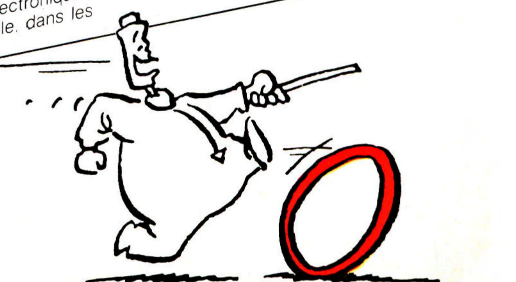
ÇA C'EST L'OURS !!

Hé, dis, Toto !

Quelque chose de singulier te démarque de tes contemporains. Jeune ou moins jeune, une lueur mystérieuse brille dans tes yeux et témoigne à l'évidence de la passion immodérée qui t'anime et inquiète ton entourage. Bref, tu es un « allumé », espèce d'humanoïde privilégié, dont l'âme enjouée et avide d'émotions puise son bonheur dans les jeux électroniques. Sur micro ou console, dans les salles d'arcades, les bistrots ou avec les gadgets électroniques, tu te « marres », t'es heureux ! Nous aussi !

Game est donc TON magazine, celui qu'il te faut : pétilant, racé, imaginatif, animé par une bande de joyeux joueurs. Tu tiens entre les mains un incontestable chef-d'œuvre de génie journalistique !!! Il ne tient qu'à toi d'y participer.

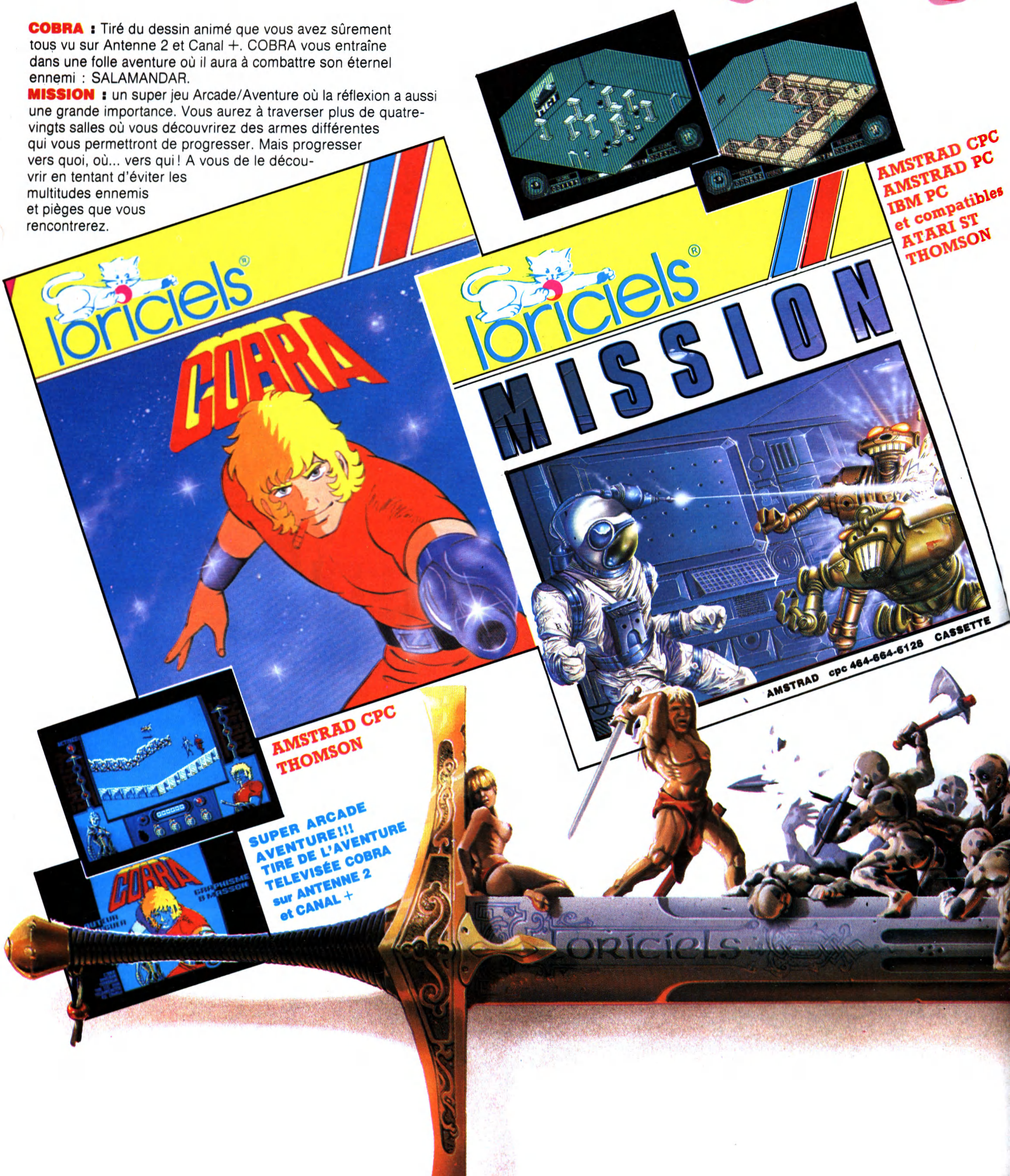
La rédaction.



LORICIELS tant qu'il y

COBRA : Tiré du dessin animé que vous avez sûrement tous vu sur Antenne 2 et Canal +. COBRA vous entraîne dans une folle aventure où il aura à combattre son éternel ennemi : SALAMANDAR.

MISSION : un super jeu Arcade/Aventure où la réflexion a aussi une grande importance. Vous aurez à traverser plus de quatre-vingts salles où vous découvrirez des armes différentes qui vous permettront de progresser. Mais progresser vers quoi, où... vers qui ! A vous de le découvrir en tentant d'éviter les multitudes ennemis et pièges que vous rencontrerez.


loriciels
COBRA
loriciels
MISSION
AMSTRAD cpc 464-664-6128 CASSETTE
COBRA
Loriciels

AMSTRAD CPC
AMSTRAD PC
IBM PC
et compatibles
ATARI ST
THOMSON

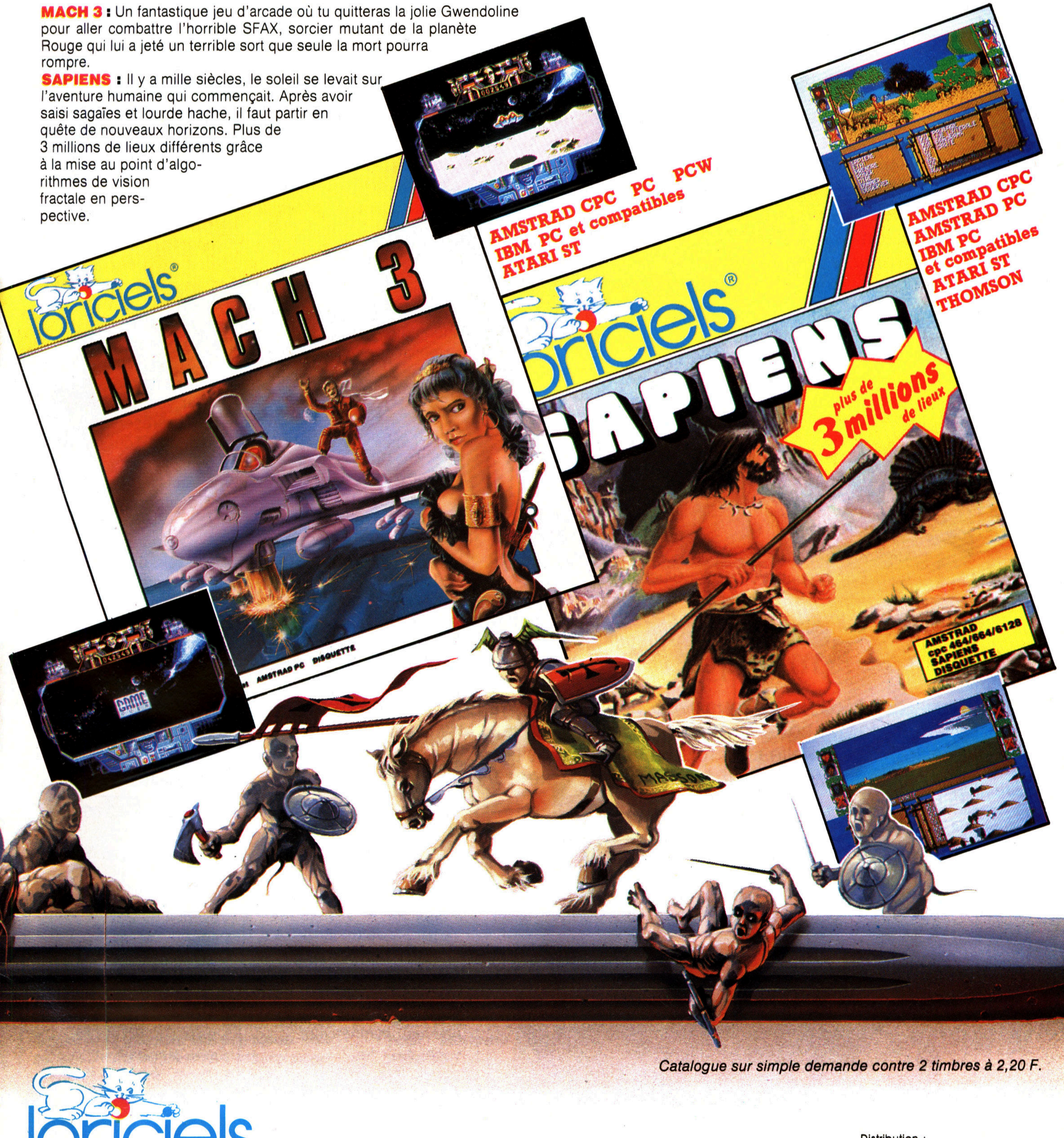
AMSTRAD CPC
THOMSON

SUPER ARCADE
AVENTURE!!!
TIRE DE L'AVENTURE
TELEVISÉE COBRA
sur ANTENNE 2
et CANAL +

aura des héros...

MACH 3 : Un fantastique jeu d'arcade où tu quitteras la jolie Gwendoline pour aller combattre l'horrible SFAX, sorcier mutant de la planète Rouge qui lui a jeté un terrible sort que seule la mort pourra rompre.

SAPIENS : Il y a mille siècles, le soleil se levait sur l'aventure humaine qui commençait. Après avoir saisi sagaïes et lourde hache, il faut partir en quête de nouveaux horizons. Plus de 3 millions de lieux différents grâce à la mise au point d'algorithmes de vision fractale en perspective.



loriciels®
MACH 3
AMSTRAD PC DISQUETTE
loriciels®
SAPIENS
plus de 3 millions de lieux
AMSTRAD cpc 464/664/6128 SAPIENS DISQUETTE

AMSTRAD CPC PC PCW
IBM PC et compatibles
ATARI ST

AMSTRAD CPC
AMSTRAD PC
IBM PC
et compatibles
ATARI ST
THOMSON

Catalogue sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F.

loriciels

81, rue de la Procession 92500 RUEIL MALMAISON Tél. : (1) 47 52 11 33 - Télex : 631 748 F

Distribution :
Tél. : 47 52 18 18 - Télex : 631 748 F

A voir, ou à faire pendant le « Festival de la Micro »

Parmi nous, il y a deux sortes de lecteurs : ceux qui se rendront au « Festival de la Micro » et ceux qui ne pourront pas y aller. Et nous, autant vous dire que nous faisons partie des gens qui l'organisent ce « super-salon ». Aussi dans les lignes qui suivent vous trouverez un tour d'horizon de ce qui s'y verra, ou s'y fera. Suivez le guide !

Voici, une liste des nouveautés, ou produits dignes d'intérêt, stand par stand. Attention les yeux !

FESTIVAL DE LA MICRO
DU 9 AU 11 OCTOBRE 1987
ESPACE AUSTERLITZ PARIS

Atari : présente bien sûr, les Mega ST et leur imprimante laser, mais aussi, si Dieu le veut et si on a la chance, leur fameuse console.

Cedic-Nathan : quoi donc ? Eh bien, mais sa toute nouvelle gamme de logiciels éducatifs, bien sûr.

Cobra Soft : probablement que certains « pourris » se donneront en spectacle.

Coktel Vision : sa nouvelle gamme de logiciels éducatifs, ainsi que le super-héros Blueberry.

Commodore : les Amigas 500 et 2000, et peut-être le nouveau compatible PC.

Ere Informatique : devinez quoi ? La gamme Métal Hurlant, oui. Avec en prime, pour le vendredi après-midi, des dédicaces de Michel Rho en personne !

Epyx : California Games ! Le super jeu de la super finale, des super jeux micro-olympiques.

Fil : les malettes de jeux (regardez-donc la pub adéquate). Autant de compilations pour toutes les machines.

Hatier : ne sort pas de l'éducation, mais après tout, c'est sa spécialité. Allez regarder « L'Ecrivain ».

Infogrames : les derniers jeux de l'éditeur lyonnais, donc Bivouac, seront là, pour le plus grand plaisir de tous.

Mastertronics : se fera une joie de présenter les nouveaux-nés de sa gamme des logiciels les moins chers du marché.

Microprose : Pirates ! Un jeu d'aventure qui promet d'être excellent, et Stealth Fighter, leur dernière simulation de combat aérien.

MMC : entre autres, la tablette graphique pour Amiga, un véritable plaisir pour tous ceux que le dessin démange.

Techni-Musique : attention, accrochez-vous : le roi de la synthèse sonore en français, présentera un nouveau synthétiseur vocal pour les compatibles PC !

Ubi Soft : Hurlements, Peur sur Amityville, le Maître des Ames, etc. Sans compter tous les produits étrangers que l'éditeur diffuse, notamment pour la première fois dans un salon français, l'éditeur américain Electronic Arts.

MAIS CE N'EST PAS TOUT

Eh non. Car en plus de tous ces stands, vous pourrez participer à la finale des Jeux Micro-Olympiques.
Alors, je rappelle que des jeunes comme vous ont été sélectionnés pour participer à cette compétition, dont la finale se déroulera pendant le Festival. Seulement voilà : elle aura lieu le dernier jour du Festival, cette finale, ce qui vous laissera deux jours supplémentaires pour espérer vous qualifier sur le podium réservé «compète ». Tout est donc encore possible.
Le gagnant, quant à lui, aura d'une part, l'aubaine de participer à la finale internationale, et d'autre part la joie de se voir offrir un voyage d'une semaine pour deux personnes en Californie, offert par Epyx, l'éditeur lui-même de California Games. C'est ce voyage fantastique, au cours duquel est notamment prévu un stage de surf (waouuhhh ! je veux y aller aussi !)

En plus de ça, 10 000 disquettes seront à répartir gratuitement entre les visiteurs du stand de VCB2 sur présentation de leur ticket d'entrée.
Et pour couronner le tout, le Festival sera animé de bout en bout par la radio Fun FM, que vous pouvez capter sur 101.9 FM
Alors, que tous ceux qui ne sont pas encore là se dépêchent de venir au Festival de la Micro, et en vitesse, en plus.

Vous ne pouvez pas la manquer !

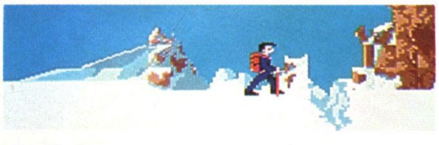
Regardez bien, vous l'avez reconnue, mais oui, c'est la fantastique machine de café du jeu OutRun. Et bien elle sera mise à votre disposition sur le stand Maubert. Il faudra certainement y faire la queue.

Eric ESCOFFIER en Pointes-avant dans le couloir Couturier de l'Aiguille Verte.

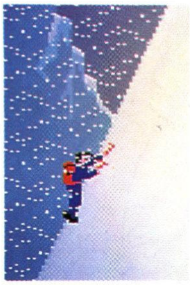
Bivouac : j´y arriverai !

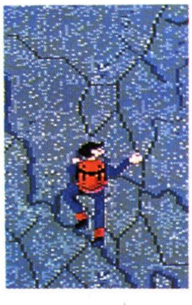
A plus de 4000, le manque d'oxygène donne une impression permanente d'asphyxie et le coeur humain bat à 120 pulsations/minute. Seule la volonté permet encore d'avancer.

Lorsqu'Eric ESCOFFIER s'est tourné vers moi et m'a dit d'ouvrir la voie, j'ai compris soudain qu'il me faisait entièrement confiance. Les nombreux mois d'entraînement durant lesquels Eric m'avait transmis tout son savoir faire allaient me permettre enfin d'assurer ce redoutable honneur. Quelle fierté !



Avec Bivouac, dans toutes les conditions météorologiques, partez sac au dos, à la découverte des neiges éternelles. Sur des glaciers, des rochers, des parois et dans des crevasses, utilisez les meilleures techniques d'escalade et maitrisez la montagne et ses dangers pour atteindre le sommet.





Disponible sur :

ATARI
AMSTRAD
THOMSON

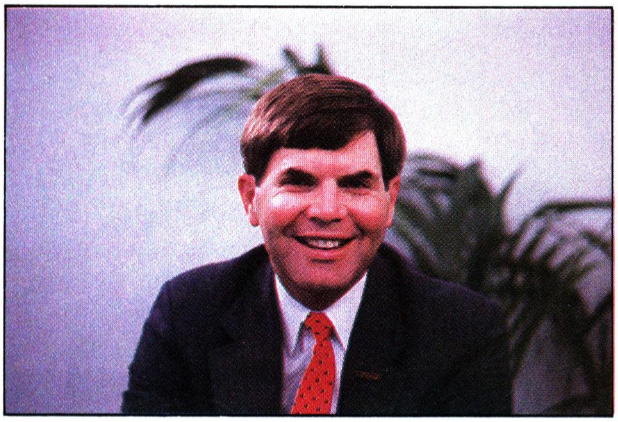
Eric ESCOFFIER a su faire partager son amour de la montagne et ses dix ans de technique alpine, qui font de lui un des meilleurs grimpeurs au monde, pour réaliser la première simulation d'alpinisme d'une réalité surprenante !

On se retrouve en bas et on en refait une autre !

INFOGRAMES
LA MICRO-SPECTACLE

Microprose : l'éditeur missionnaire

« We want you to learn something » (= « nous voulons vous faire apprendre quelque chose ») : c'est le cri de guerre de Bill Stealey – Wild Bill Stealey comme il s'amuse à le dire, c'est-à-dire : Bill Stealey le Sauvage – PDG de Microprose débarquant en France



« Sauvage Bill ». la prochaine fois, il endosse son ancien uniforme de l'US Air Force.

Il y a des éditeurs qui veulent simplement gagner de l'argent et d'autres qui veulent seulement vous faire attraper des crampes du côté du poignet. Et bien Microprose, en la personne de son Major de l'Armée de l'Air américaine de Président, veut tout bonnement vous éduquer, plus exactement vous aider à prendre les décisions qu'il faut, au moment où il le faut, et en quatrième vitesse s'il vous plaît.

Venu assister au lancement officiel de Microprose France – Directeur : Thomas Ormond – lors de la Grande Exposition de la Micro, Bill, l'ancien as de l'US Air Force, nous a expliqué sa « mission ». En fait, je pourrais presque dire son « œuvre humanitaire ».

Impressionnant de l'écouter déclarer qu'avec ses jeux nous allons devoir penser, apprendre à décider, accomplir correctement une mission. Etonnant de l'entendre fulminer contre les autres éditeurs qui tendraient uniquement à nous transformer en « patates de divan » (ceci est de la traduction littérale !) amorphes juste capables de remuer lamentablement un joystick.

Le résultat de cette profession de foi, ce sont les jeux que nous connaissons bien, qui continuent à se vendre depuis leur première sortie (Gunship par exemple) et qui sont pratiquement tous des hits. Silent Service avoisine les 350 000 exemplaires vendus, Strike Eagle a dépassé le demi-million ! « Pas mal » pour une société de trente-cinq programmeurs aux USA.

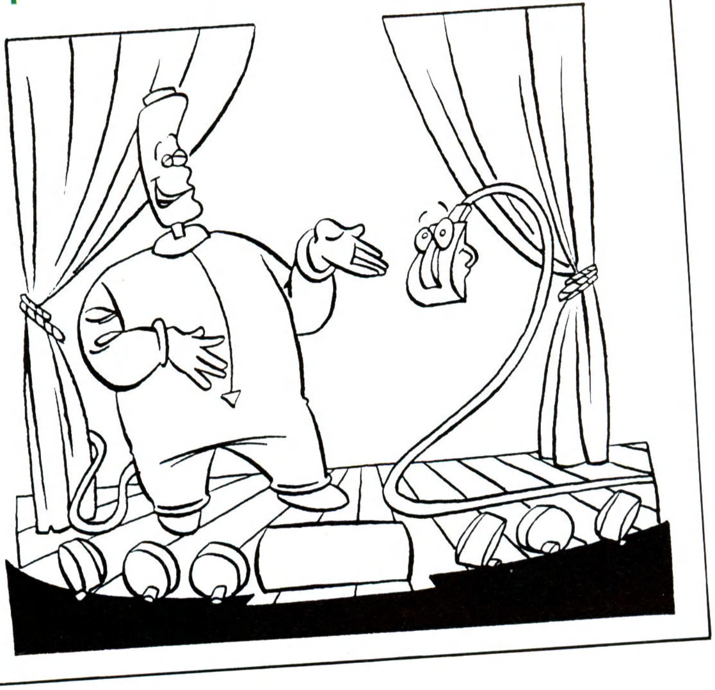
Le prochain « bébé » Microprose, Pirates, arrive. Moi je vais donc essayer d'analyser correctement la situation en mer des Caraïbes et ensuite de prendre les bonnes décisions : peut-être qu'après ça sera plus facile d'écrire dans Game ?

Zohra Deschamps

Luça les teaupos, euh, salut les poteaux !

Bon alors moi j'm'appelle Stick et elle, c'est ma copine donc elle s'appelle Stick aussi. Mon prénom : Joy, le sien : Mouse. Game Mag, c'est toute notre vie, notre raison d'exister. Nous allons donc nous y balader au fil des pages, histoire de vous faire mieux comprendre ce qui se passe ou d'attirer votre attention sur le jeu qu'il faut acheter ou au contraire, celui qu'il vaut mieux tout de suite oublier. J'espère que vous et nous on s'entendra bien. Nous vous faisons de gros poutoux.

Joy Stick et Mouse Stick



OFFRE DE LANCEMENT

A VOUS DE JOUER

ABONNEZ-VOUS DÈS AUJOURD'HUI

ET PROFITEZ D'UNE ECONOMIE DE 30 F
150 F POUR 12 NUMEROS
AU LIEU DE 180 F
(Prix de vente au numéro,
soit 2 numéros gratuits)

offre valable jusqu'au 31/10/1987

et recevez votre
CADEAU
de bienvenue :
UN PORTE MONNAIE BRACELET MONTRE

Abonnement privilégié

30 F de réduction
Oui, je désire m'abonner aux 12 prochains numéros de GAME Mag au tarif privilégié de 150 F au lieu de 180 F (soit une économie de 30 F sur le prix de vente au numéro (Europe : 210 F. Airmail : 270 F).
Je recevrai mon cadeau de bienvenue.

☐ Blanc ☐ Rouge ☐ Marine

(Coloris au choix dans la limite du stock disponible)

☐ M ☐ Mme ☐ Mlle
Nom . . . .
Prénom . . . .
Adresse . . . .
CODE POSTAL .... VILLE . . . .
Date de naissance .../.../...

A retourner, accompagné de votre règlement de 150 F à :
GAME Mag - Groupe LASER PRESSE. Service Abonnements
5/7, rue de l'Amiral Courbet 94160 SAINT MANDE

Abonnement privilégié

30 F de réduction
Oui, je désire m'abonner aux 12 prochains numéros de GAME Mag au tarif privilégié de 150 F au lieu de 180 F (soit une économie de 30 F sur le prix de vente au numéro (Europe : 210 F. Airmail : 270 F).
Je recevrai mon cadeau de bienvenue.

☐ Blanc ☐ Rouge ☐ Marine

(Coloris au choix dans la limite du stock disponible)

☐ M ☐ Mme ☐ Mlle
Nom . . . .
Prénom . . . .
Adresse . . . .
CODE POSTAL .... VILLE . . . .
Date de naissance .../.../...

A retourner, accompagné de votre règlement de 150 F à :
GAME Mag - Groupe LASER PRESSE. Service Abonnements
5/7, rue de l'Amiral Courbet 94160 SAINT MANDE

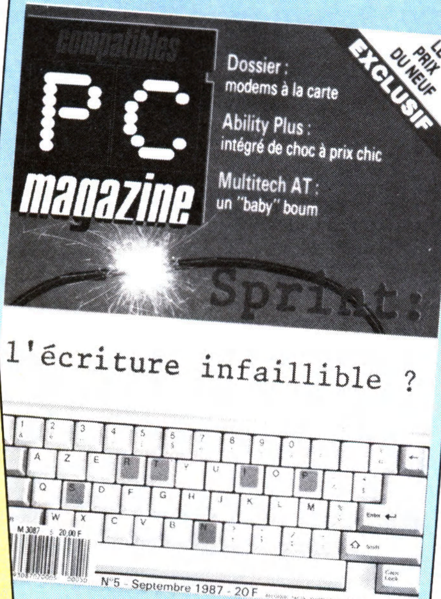
Vous avez la machine ? Nous avons le magazine...

Pour tirer le meilleur parti de votre ordinateur, lisez chaque mois la revue qui vous dira tout sur les logiciels, les périphériques, etc... Des listings, des trucs et astuces, des reportages, des petites annonces. Trouvez ci-dessous la revue indispensable.

AMSTRAD MAGAZINE
N° 27 - Octobre 1987 - 20 F
EXCLUSIF COBRA de Loriciels
L'informatique à l'école
LOGICIELS EDUCATIFS
GAGNEZ
UN VOYAGE EN CALIFORNIE AU FESTIVAL DE LA MICRO
...ET 10 000 DISQUETTES GRATUITES

Amstrad Magazine : la revue de tous les utilisateurs de micro-ordinateurs Amstrad. Tous les tests de jeux sur CPC, PC et PCW, des pages de « Help » pour vous aider. Amstrad « Pro » : la rubrique des professionnels. Des listings, des trucs et bidouilles pour mieux tirer parti de votre micro. Des PA et tout votre courrier.

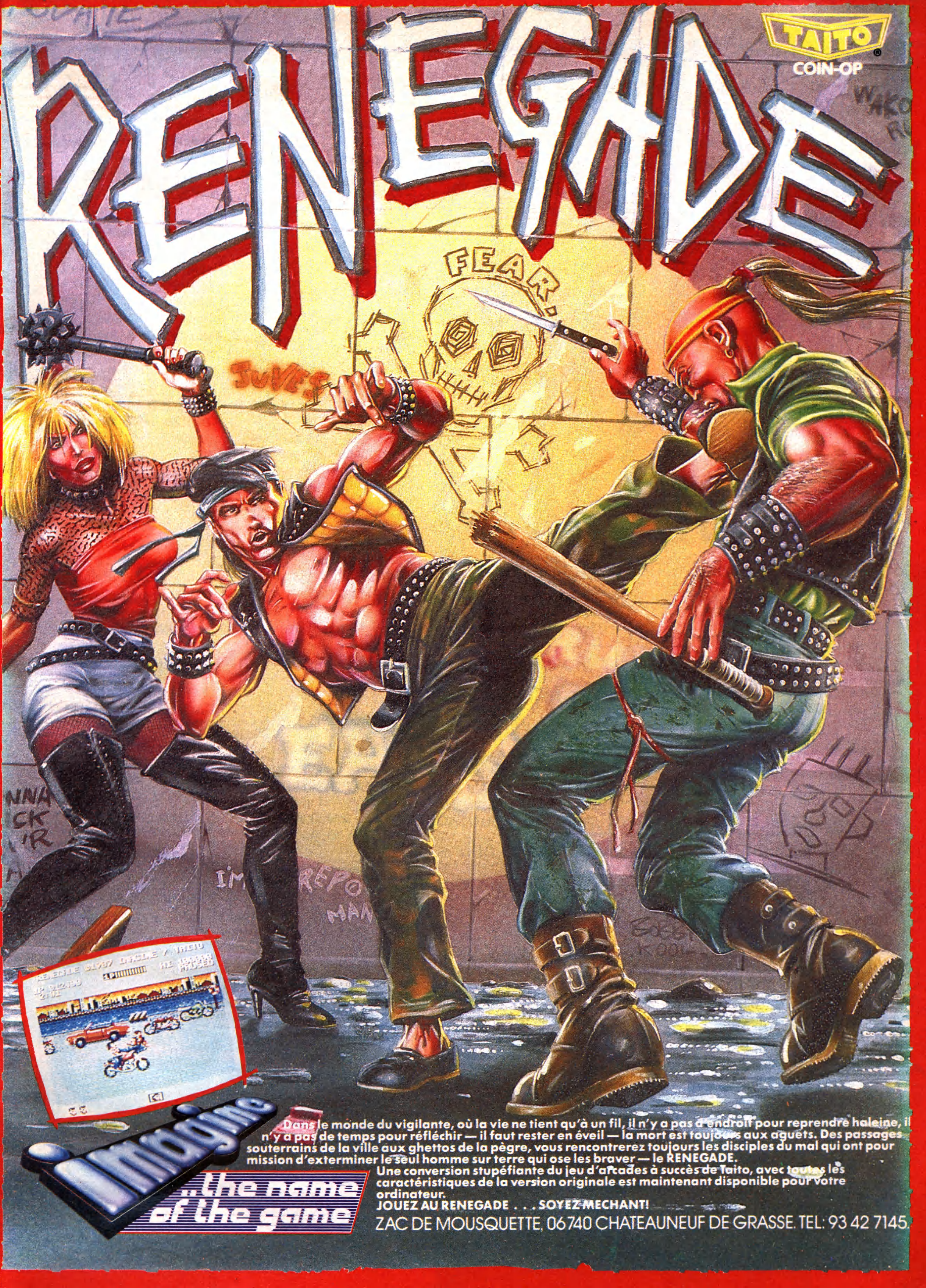
A la pointe de l'actualité, Compatibles PC Magazine, pour tirer le meilleur parti de votre PC.
Analyse en profondeur des logiciels importants, une boîte à outils des programmeurs...
Bref, toute l'informatique PC pour le bureau et pour chez soi.


compatibles
PC magazine
Dossier : modems à la carte
Ability Plus : intégré de choc à prix chic
Multitech AT : un "baby" boum
LE PRIX DU NEUF
EXCLUSIF
Sprint : l'écriture infaillible ?
N°5 - Septembre 1987 - 20 F

ATARI 1ST
LE MAGAZINE DES 16/32 BITS
PUBLISHING PARTNER
PREMIERS PAS EN PAO
BANC D'ESSAI COMPLET
LES LOGICIELS FICHÉS
LE MANOIR DE MORTEVIELLE

1ST, la revue indépendante sur les 16/32 bits Atari. Un magazine où l'on trouve toutes les nouveautés, les meilleurs programmes, des bancs d'essai incisifs et une chronique des jeux pour faire votre choix.

Chez votre marchand de journaux



Dans le monde du vigilante, où la vie ne tient qu'à un fil, il n'y a pas d'endroit pour reprendre haleine, il n'y a pas de temps pour réfléchir — il faut rester en éveil — la mort est toujours aux aguets. Des passages souterrains de la ville aux ghettos de la pègre, vous rencontrerez toujours les disciples du mal qui ont pour mission d'exterminer le seul homme sur terre qui ose les braver — le RENEGADE.

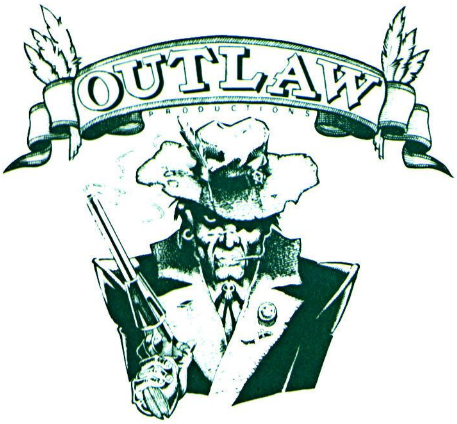
Une conversion stupéfiante du jeu d'arcades à succès de Taito, avec toutes les caractéristiques de la version originale est maintenant disponible pour votre ordinateur.

JOUEZ AU RENEGADE . . . SOYEZ MECHANT!

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

Les dernières nouvelles d'Outre Manche

Salut les p'tits loups ! Figurez – vous que je reviens tout juste de Londres, rien que pour vous. Eh oui, le PCW Show, la plus grosse exposition de micro-informatique vient de fermer ses portes, le 27 septembre. Et dans cette expo il y avait plein, mais alors plein de jeux. Sur micros, sur consoles et même sur des machines de café qui n'arrêtaient pas de tourner. Aucune inquiétude à avoir, nous allons tous pouvoir continuer à jouer comme des « malades ».



Or donc, j'ai sélectionné pour vous (je vous livre le tout, vous ferez le tri) :

Shoot'em Up de chez Outlaw Production.
(Outlaw Production, c'est un nouveau label créé par Palace Software, vous savez : Cauldron, Barbarian...). Voici, je peux le dire, un super jeu. Le principe est fastoche et hyper connu : c'est un jeu d'arcade avec un petit « truc » qui doit aller vite et descendre plein de « machins ». Mais pourquoi dis-je « truc » et « machins » ? Et bien tout simplement parce que les bons et les méchants vont être créés par toi, ou moi ou elle, enfin bref par le joueur. Au début du jeu, soit tu te contentes du scénario qui t'est proposé, soit tu dessines toi-même tes différents héros et décides des sons qu'ils vont émettre. Tout ça grâce à des modules de construction très simples à utiliser (même que j'ai réussi, alors...) Shoot'em Up va sortir vers novembre, et je vous dis pas, hein, mais à votre place...

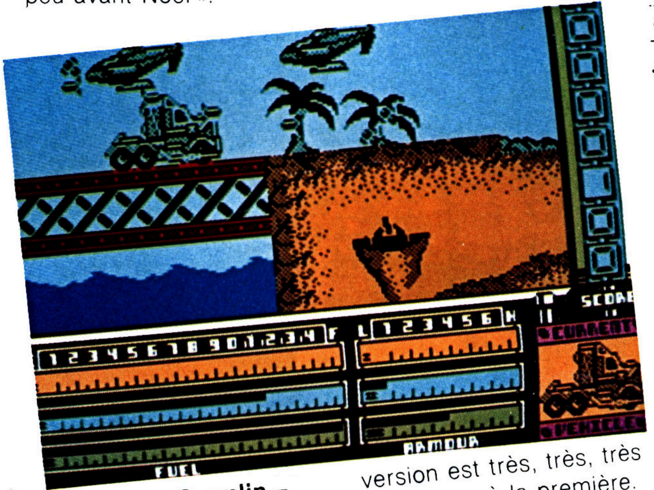
Rimrunner – Palace Software –
Alors là il s'agira d'être un « homme-insecte » et de mener à bien une aventure/arcade de l'espace qui te fera lutter contre des « arachnoïdes » à « cheval » sur le dos de dinosaures amis. Les graphismes sont chouettes et le jeu sort en priorité sur C 64 et Atari ST. Prévu pour « un peu avant Noël ». (De chez Palace Software également, les fanatiques peuvent se réjouir de l'annonce pour 88 d'un Barbarian II).

Thunder Cats – Elite –
Un truc d'enfer avec des supers-héros, des méchants incroyables... De l'action quoi. Déjà sur Spectrum, à venir sur Amstrad CPC, Atari ST, console Nintendo et Commodore C 64.

OutRun – US Gold –
Probablement que vous êtes déjà tous au courant de l'arrivée imminente de cette adaptation du jeu de café le plus apprécié ces derniers temps. Dès qu'on l'a, on vous fait un test d'enfer, c'est archi – promis. Bien sûr, c'est un « bête » jeu de course de « ouatures », mais qu'est – ce qu'il est bien fait. Difficile de s'en arracher !

720° – US Gold – Tu montes sur ton skate – board et t'essaies de rester à peu près dessus en faisant des figures incroyables. Si tu y arrives t'es un vrai champion. *

* Le jeu arrive lui pour les



Mask II – Gremlin –
Inutile que je vous fasse un long baratin, c'est la seconde version de Mask. Sauf que la seconde version est très, très, très supérieure à la première. Arrive « incessamment sous peu » (et même sur MSX, chic !).

Trantor – Go – Bon, au sujet de ce jeu – là, vous n'avez qu'à aller jeter un coup d'œil du côté du poster pour avoir une idée de « l'atmosphère ». Les amateurs du genre vont prendre leurs petits pieds. Bientôt en France sur Spectrum, CPC et C 64 ; à venir sur ST.

Bubble Bobble – Firebird – Firebird présentait plein de choses. Et toutes ces choses ne vont pas tarder à arriver en France d'une façon un peu différente de ce qui se passait avant (voir les news un peu plus loin pour comprendre ce charabia !!!). Mais sur tout et bien, moi ce que j'ai préféré c'est Bubble Bobble : des p'tits dragons qui font des bulles pour combattre les adversaires. C'est très mignon, rigolo et tout. Ça nous arrive dans le courant de l'automne. J'attends avec impatience.

Platoon, Combat School – Ocean – Si pour une fois je me permets de mettre deux jeux dans la même info, c'est pour vous montrer combien Ocean est un gentil petit éditeur inoffensif, plein de douceur, de romantisme et tout ! Deux jeux de guerre complètement « destroy » : voilà ce que vous allez bientôt trouver chez les revendeurs. En plus – C'EST UN SCOOP – Micromania risque de bientôt distribuer, histoire de compléter la panoplie, un joystick en forme de grenade. Non ! Eh si... Allez jeter un coup d'œil un peu plus loin sur la photo !

Des modifs

Vous savez, quand on travaille sur le lancement d'une nouvelle revue, surtout quand on veut être super-exigeants pour plaire à des lecteurs comme vous, on n'arrête pas de faire des « modifs ». C'est-à-dire des changements. Et bien pour les éditeurs de vos jeux préférés, c'est exactement pareil. Ils n'arrêtent pas de changer leurs accords pour tenter de « couvrir » le marché le plus possible. En fin de compte eux ça leur fait gagner le plus possible de sous – évidemment – mais vous, ça vous donne le plus possible de garantie de trouver chez un revendeur près de chez vous LE jeu que vous vouliez. (Enfin normalement ça devrait). Donc, et pour conclure, tout le monde est content. Ceci dit, voilà les principales « modifs » intervenues dans le petit monde de la micro lors du PCW Show.

FIL prend la distribution exclusive de Telecommsoft

A savoir : Firebird Gold et Firebird Silver (la gamme de « budgets », les logiciels pas chers, qui seront vendus en France aux alentours de 30 F pièce) et Rainbird.
Les nouveaux jeux de ces éditeurs anglais vont donc changer de distribution et d'emballage. (Avant, c'était Ubi Soft qui s'occupait d'eux). Pour vous et nous qu'est-ce que ça change ? Pour le moment difficile à dire : mais cela reflète la volonté de Fil, outre de compléter sa gamme actuelle de jeux, de s'intéresser au marché du « budget ». Et si Fil s'intéresse à ces petits softs pas chers, peut-être qu'ils vont être mieux distribués partout. Peut-être alors qu'on pourrait être aussi chanceux que les p'tits copains Anglais : avoir des jeux en vente pour presque rien chez le premier marchand de tabac, ou dans la première maison de la presse venue. Finalement ça pourrait devenir une très bonne opération... ? A suivre de près.

Elite distribue Loriciels au Royaume-Uni

Les Anglais, Gallois, Ecossais et Irlandais vont trouver à partir de... tout de suite, les jeux Loriciels à portée immédiate de leur porte-monnaie, grâce à un accord conclu entre les pères de Bob Winner et Elite. Cette dernière société d'édition s'occupera des ventes et de tout le marketing pour le Royaume-Uni. Premiers jeux à traverser la Manche : et bien justement Bob Winner, Sapiens et Grand Prix 500 cc. Qu'est-ce que ça change pour nous ? Rien. Mais ça nous indique la bonne santé de la firme de Rueil et donc forcément l'arrivée imminente d'encore plus de meilleurs jeux.

François Robineau et Jane Cavanagh, la responsable de l'export de Telecommsoft, visiblement ravis de leur nouvelle collaboration.

INCROYABLE !

ALBUM EPYX
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE 189 F
+IMPOSSIBLE MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS 165 F
+COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS
+ARKANOID+GAME OVE+MAG MAX
+LEGEND OF KAGE 165 F
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER 165 F
MALETTE JEUX FIL
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS 245 F
LORICIEL HIT 4
+BILLY LA BANLIEUE
+MARACAIBO+MGT 179 F
ELITE 6 PACK N°2
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+SHOCK 145 F
UBI PACK 2
+SENTINEL+SABOTEUR2
+ACADEMY+MERCENARY 185 F
HIT PACK 2
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD+COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942 145 F
ERE HITS N°2 225F
+CRAFTON XUNK +ROBOT
+EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH
+TENNIS+HYPERSPORT
+PING PONG+FOOT
+KONAMI GOLF/BASEBALL
+BOXING+POOL+... 179F
+SUPERTEST DECATHLON
STAR GAMES 2
+BALLBLAZER +FINAL MATRIX
+KNIGHT GAMES 145F
+HIGHWAY ENCOUNTER
ELITE TRIPLE PACK 145F
+GREAT GURAYON +AIR WOLF+3DC
ERE HITS N°1
+MACADAM BUMPER 225F
+MISSION 2 + PACIFIC
LES EXCLUSIFS N°1
+LEADER BOARD +TAIPAN
+XEVIOUS + TOP GUN 160F
OCEAN STAR HITS
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREE HAWK+MIAMI VICE 145 F
AMSTRAD GOLD HITS N°2
+BREAKTHRU + THE GOONIES
+AVENGER + DESERT FOX
+KONAMI'S GOLF 145F
PACK FIL N°2 189F
+GREAT ESCAPE + REVOLUTION
+CAULDRON 2 + SORCERY
ALBUM MELBOURNE
+RED HAWK
+ROCK'N WRESTLE 145F
+STARION +LANCELOT
HIT PACK 1 NF
+COMMANDO +FRANCK BOXING
+BOMBJACK + AIR WOLF 145F
LORICIEL HIT 1
+RALLY2 +3D FIGHT
+INFERNAL RUNNER 179F
LORICIEL HIT 2
+FOOT+TENNIS + 5è AXE 179F
LORICIEL HIT 3 179F
+TonyTruand+Aigle d'or+Empire
KONAMIS GREATEST HITS NF
GREEN BERET+PING PONG 145F
+HYPERSPORTS+YE AR KUNG FU
THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+KUNG FU MASTER
+GHOSTBUSTER + RAMBO
+FIGHTER PILOT 145F
AMSTRAD GOLD HITS NF
+BEACH HEAD 2
+SUPER TEST DECATLHON
+RAID + ALIEN 8 145F
THEY SOLD A MILLION N°2
+BRUCE LEE + MATCH POINT
+KNIGHT LORE 145F
+MATCH DAY(Foot)
THEY SOLD MILLION N°1 NF
+BEACH HEAD + DECATHLON
+SABRE WULF +JET SET 145F

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

AMSTRAD DISQUETTES ET PC 1512

SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES VIERGES
99 F

Soldes démentes !
59 F

GALVAN
TENTH FRAME
IMPOSSIBLE MISSION
LEGEND OF KAGE
SHORT CIRCUIT
THE GREAT ESCAPE
REVOLUTION
ZORRO

NOUVEAUTES

ACADEMY NF	145F
ALIEN US	149F
BATTLE SHIP NF	145F
BIVOUAC NF	145F
BLUE WAR	145F
CALIFORNIA GAMES	145F
CHARLY DIAMS	179F
COBRA(LORICIEL)	179F
EXOLON	145F
F15 STRIKE EAGLE	149F
FREDDY HARDEST	145F
GABRIEL NF	175F
GRYZOR	145F
GUNSLINGER NF	145F
INDIANA JONES NF	145F
JACK THE NIPPER 2	145F
L'ANNEAU DE ZENGARA	189F
L'OEIL DE SETE	189F
LE MAITRE DES AMES	189F
MAG MAX NF	145F
MANHATTAN LIGHT	189F
MASQUE PLUS	189F
MISSION	179F
NECROMANCIEN	145F
NINJA NF	145F
PAPER BOY NF	135F
PULSATOR NF	145F
QUARTET NF	145F
RYGAR	145F
STIFFLIP AND CO NF	135F
STREETSPORT BASKET	145F
TRANTOR	145F
TUER N'EST PAS JOUER	145F
VICTOR ROAD	145F
WIZARD WARZ	145F

HIT PARADE

DEATH WISH 3 NF	145F
ENDURO RACER NF	145F
FER ET FLAMME NF	249F
FLASH NF	195F
GAME OVER NF	145F
GAUNTLET NF	145F
GRAND PRIX 500 CC NF	169F
HMS COBRA NF	299F
LEADER BOARD NF	139F
LE PASSAGER du TempsNF	195F
Les Chiffres & Les Lettres	275F
LES DIEUX DE LA MER	195F
Les Passagers du Vent 2NF	285F
MARCHE A L'OMBRE	195F
MARIO BROTHERS NF	145F
MASK1	145F
MEUTRES EN SERIES NF	299F
MONOPOLY NF	245F
PROHIBITION NF	195F
RENEGADE NF	145F
ROAD RUNNER NF	145F
SALOMON'S KEY	145F
SCALEXTRIC NF	245F
SCRABBLE NF	220F
ACE OF ACE NF	145F
ARKANOID NF	145F
ARMY MOVES NF	145F
ASPHALT NF	145F
BARBARIAN NF	135F
BIG BAND NF	195F
BOB WINNER NF	169F
3D GRAND PRIX	140F
DEEPER DUNGEONS NF	145F

HIT PARADE

SCRAM NF	165F
SILENT SERVICE NF	139F
SAMOURAI TRILOGY NF	145F
SLAP FIGHT NF	145F
SUPER CYCLE NF	139F
SPACE HARRIER NF	139F
STREET HAWK NF	135F
SURVIVOR	145F
TAI PAN NF	145F
TOP GUN NF	139F
TOP SECRET NF	220F
TT RACERS NF	145F
WINTER GAMES NF	145F
WONDERBOY NF	145F
WORLD CL LEADERBOARD	145F
WORLD GAMES NF	145F.

1001 BC NF	165F
ACROJET NF	145F
AFFAIRE SYDNEY NF	195F
BLACK MAGIC NF	145F
BOMBJACK 2 NF	139F
COBRA NF	139F
CONVOY RAIDER	145F
CAULDRON 2 NF	130F
COSA NOSTRA NF	195F
DESPOTIK DESIGN NF	175F
DRAGON'LAIR 2 NF	145F
EXPRESS RAIDERS NF	145F
GHOST N GOBBELINS NF	139F
HARRY ET HARRY NF	169F
HEAD OVER HEALS NF	145F
IKARI WARRIOR NF	139F
INFILTRATOR NF	139F
INERTIE NF	175F
INVITATION NF	195F
KYA NF	195F
LAST MISSION NF	195F
LE PACTE NF	199F
Les Pyramides de l'AtlantisNF	169F
Les PASSAGERS du VENT NF	295F
LIVINGSTONE NF	195F
MANHATTAN NF	149F
MARTIANOIDS NF	145F
MASQUE NF	179F
MASTERS OF UNIVERS NF	145F
M'ENFIN NF	179F
METRO CROSS NF	145F
MUTANTS NF	145F
NEMESIS NF	145F
RELIEF ACTION	195F
SAPIENS NF	169F
SCRAM FR NF	165F
SCOTT WINDER NF	225F
SIGMA 7 NF	145F
SKYFOX NF	145F
STRIKE FORCE HARRIER NF	129F
STRYFE NF	195F
TANK NF	145F
TERRA CRESTA NF	139F
TEMPLIERS D'ORVEN NF	199F
THAI BOXING NF	129F
THEATRE EUROPE NF	185F
THE SENTIENL	145F
TOBROUCK NF	169F
TOMAHAWK NF	145F
TRIVIAL PURSUIT NF	229F
UCHI MATA JUDO NF	135F
WIZZBALL NF	145F
ZOMBI NF	165F
ZOX 2099 NF	175F

PC 1512

PC 1512
ALBUM EPYX 225F
+WINTER GAMES
+PITSTOP 2
+SUMMER GAMES
MALETTE JEUX FIL 295F
+INFILTRATOR +ECHECS 3D
+NUMERO 10
PC HITS 245F
+ TOP GUN + STRIP POKER
+ GREAT ESCAPE
+THE DAMBUSTERS

ARKANOID NF	195F
BOB WINNER NF	220F
BRUCE LEE NF	195F
CALIFORNIA GAMES	95F
DESTROYER	245F
ECHECS 3D NF	195F
F15 STRIKE EAGLE NF	195F
GAUNTLET NF	195F
GRAND PRIX 500CC NF	195F
GUNSHIP	225F
HMS COBRA NF	295F
INFILTRATOR NF	195F
KARMA NF	235F
LE MAITRE DES AMES	245F
Les PASSAGERS du vent 1	285F
Les PASSAGERS du Vent 2	285F
LES CHIFFRES ET LETTRES	275F
MARCHE A L'OMBRE	245F
MEURTRES EN SERIE NF	295F
MISSION	199F
MISSION RAFALE	245F
PROHIBITION NF	245F
SABOTEUR 2	145F
SCRABBLE NF	245F
SCRAM NF	245F
SILENT SERVICE NF	225F
SOLO FLIGHT NF	195F
SUBBATTLE SImulator	225F
SUPER TENNIS NF	195F
SUMMER GAMES NF	195F
TAI PAN NF	145F
TOP SECRET NF	229F
TRIVIAL PURSUIT	295F
WINTER GAMES NF	195F
WORLD GAMES NF	195F
ZOMBI	245F

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE
Votre jeu chez vous dans 48 h en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre les disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

*** NOUVEAUTES**
Les jeux présentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prévue pendant la période de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inhérents à la fabrication de logiciel, il est préférable de nous consulter pour connaître la disponibilité exacte de ces produits.

LES ALBUMS!*

ALBUM EPYX
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE 119 F
+IMPOSSIBLE MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS 119 F
+COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS
+ARKANOID+GAME OVER+MAG MAX
+LEGEND OF KAGE 119 F
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER 119 F
MALETTE JEUX FIL
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS 195 F
LORICIEL HIT 4
+BILLY LA BANLIEUE
+MARACAIBO+MGT 149 F
ELITE 6 PACK N°2
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+SHOCK 95 F
UBI PACK 2
+SENTINEL+SABOTEUR2
+ACADEMY+MERCENARY 125 F
COIN OP CLASSICS
+KUNG FU MASTER 95F
+CRYSTAL CASTLE+BREAKTHRU
ERE HITS N°2 145F
+CRAFTON XUNK+ROBBOT
+EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+FOOT 129F
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
+SUPERTEST DÉCATHLON
STAR GAMES 2
+BALL BLAZER+FINAL MATRIX
+KNIGHT GAMES 95F
+HIGHWAY ENCOUNTER
ERE HITS N°1
+ MACADAM BUMPER
+ MISSION 2 + PACIFIC 145F
OCEAN ALL STAR HITS
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER 95F
+ STREET HAWK + MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N°2
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT FOX 95F
+ KONOMI'S GOLF
PACK FIL N°2 139F
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION
+ CAULDRON2 + SORCERY
ELITE TRIPLE PACK
+ GREAT GURAYON +3DC
+ AIRWOLF 2 99F
LES EXCLUSIFS N°1
+ LEADERBOARD + TAI PAN
+XEVIOUS+TOP GUN 120F
LES LAUREATS NF
+SILENT SERVICE +GREEN BERET
+CAULDRON 2 95F
HIT PACK 2
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD +COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942 95F
HIT PACK 1
+BOMBJACK 95F
+AIRWOLF + COMMANDO
+FRANCK BRUNO BOXING

AMSTRAD CASSETTES

LORICIEL HIT 1
+INFERNAL RUNNER 149F
+3D FIGHT + RALLY 2
LORICIEL HIT 2 149F
+TENNIS + 5è AXE + FOOT
LORICIEL HIT 3 149F
+TONY TRUAND+AIGLE D'OR+EMPIRE
ALBUM MELBOURNE NF
+EXP FIST+STARION 95 F
+ROCK N WRESTLE+ RED HAWK
KONAMIS GREATEST HITS NF
+GREEN BERET +PING PONG 95F
+HYPERSPORTS +YE AR KUNG FU
THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+KUNG FU MASTER
+GHOSTBUSTER + RAMBO
+FIGHTER PILOT 95F
AMSTRAD GOLD HITS NF
+ RAID + ALIEN 8 95F
+BEACH HEAD 2
+SUPER TEST DECATHLON
THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+BRUCE LEE +MATCH POINT
+KNIGHT LORE +MATCH DAY 95F
THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+BEACH HEAD+DECATHLON
+SABRE WULF + JET SET 95F

NOUVEAUTES

ALIEN US	99F
BATTLESHIPS	89F
BIVOUAC	145F
CALIFORNIA GAMES	95F
CHARLY DIAMS	129F
COBRA(LORICIEL)	129F
EXOLON	89F
F15 STRIKE EAGLE	99F
FREDDY HARDEST	89F
GRYZOR	89F
GABRIEL	139F
GUNSLINGER NF	95F
INDIANA JONES NF	95F
JACK THE NIPPER 2	89F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145F
L'OEIL DE SETE	145F
MANHATTAN LIGHT	145F
MISSION	129F
NECROMANCIEN	145F
THE LAST NINJA NF	95F
RYGAR	95F
STIFFLIP AND CO NF	95F
STREETSPORT BASKET	95F
TRANTOR	95F
TEMPLIER D'ORVEN NF	169F
THROME OF FIRE NF	95F
VICTORY ROAD	89F
WIZARD WARZ	95F

HIT PARADE

ACE OF ACES NF	89F
AU REVOIR MONTY NF	98F
ARKANOID NF	89F
ASPHALT NF	115F
BARBARIAN NF	95F
3D GRAND PRIX NF	89F
CONVOY RAIDER	89F
DEATH WISH 3	89F
ENDURO RACER NF	95F
FLASH NF	139F
HSM COBRA NF	259F
GAUNTLET NF	95F
IKARI WARRIOR NF	85F

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

HIT PARADE

INFILTRATOR NF	95F
LES DIEUX DE LA MER	145F
MAG MAX NF	89F
MANHATTAN NF	125F
MARCHE A L'OMBRE NF	145F
MASK 1	89F
MARIO BROTHER NF	89F
MEUTRES EN SERIES NF	259F
MONOPOLY NF	175F
PAPER BOY NF	89F
PROHIBITION NF	120F
QUARTET NF	95F
RENEGADE NF	89F
ROAD RUNNER NF	95F
SALOMON'S KEY	89F
SAMOURAY TRILOGY NF	89F
SLAP FLIGHT NF	89F
SCALEXTRIC NF	119F
SCRABBLE FR NF	175F
SUPER CYCLE NF	89F
SURVIVOR	89F
TAI PAN NF	89F
SPACE HARRIER NF	89F
TT RACER NF	89F
TUER N'EST PAS JOUER	95F
WINTER GAMES NF	95F
WONDERBOY NF	95F
WORLD C LEADERBOARD	89F
ZOMBI	135F

ACROJET NF	89F
ARMY MOVES NF	89F
ATHELTES NF	135F
AFFAIRE SYDNEY NF	145F
ASTERIX NF	95F
BAT MAN NF	85F
BOMBJACK 2 NF	89F
DRAGON 'S LAIR 2 NF	89F
CAULDRON NF	79F
COBRA NF	85F
BLACK MAGIC NF	95F
COSA NOSTRA NF	135F
DEEPER DUNGEONS NF	95F
DONKEY KONG NF	89F
EXPRESS RAIDER NF	95F
GRAND PRIX 500CC NF	139F
GHOST N GOBBELINS NF	85F
HEAD OVER HEALS NF	89F
IMPOSSIBLE MISSION NF	89F

INERTIE NF	135F
INVITATION NF	135F
KILLED UNTIL DEAD NF	95F
LAST MISSION NF	135F
Les Pyramides d'Atlantis	139F
Les Passagers du vent NF	285F
LIGHT FORCE NF	89F
LIVINGSTONE NF	135F
MARTIANOIDS NF	95F
MASTERS OF UNIVERS NF	95F
M'ENFIN NF	135F
METRO CROSS NF	95F
1001 BC NF	120F
MUTANTS NF	89F
NEMESIS NF	89F
NEMESIS THE WARLOCK NF	95F
PULSATOR NF	95F
RELIEF ACTION NF	155F
SABOTEUR 2 NF	95F
SAPIENS NF	125F
SIGMA 7 NF	95F
STRYFE NF	135F
STRIKE FORCE HARRIER NF	95F
TANK NF	89F
TARZAN NF	89F
TERRA CRESTA NF	89F
THE SENTINEL NF	89F
THANATOS NF	89F
TOBROUCK NF	119F
TOMAHAWK NF	95F
TRIVIAL PURSUIT NF	175F
WIZBALL NF	89F
WORLD GAMES NF	95F
ZOX 2099 NF	95F

Créez votre Album !
DÉMENT !
Chaque Jeu 35 F

ALBUM ULTIMATE
AMERICA 'S CUP
ANTIRIAD
BACTRON
GALVAN
GAME OVER
GREEN BERET
IT'S A KNOCK OUT
KYA
LEGEND OF CAGE
MARACAIBO
NIGHT SHADE
RAID
REVOLUTION
SILENT SERVICE
STREET HAWK
TENTH FRAME
XEVIOUS
ZORRO

SUPER! LA MANETTE US GOLD

Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

- Poignée de support type pistolet
- Gachette "Fire" intégrée à la poignée
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mécanique en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale

125 F

Promotion: MANETTE SPEED KING 145F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

GAME 0 -87

NOM ....

ADRESSE ....

.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration __/__ Signature ________

Règlement : je joins ☐ *un chèque bancaire* ☐ CCP ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)*

Entourez votre ordinateur de jeux : ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 TO8 MO5 MO6 MSX C64 PC 1512 ATARI ST *Numéro de membre*

Petites annonces

Game Mag, c'est ta revue, sa revue... elle est à VOUS. Or, pas de revue appartenant corps et âmes à ses lecteurs adorés sans petites annonces. Envoyez-les nous donc en utilisant la grille ci-dessous, nous les publierons toutes : elles sont gratuites, [hum, pour l'instant !].

Hit-Parade

Nous sommes quand même étonnament sympas avec vous, regardez bien : non seulement on vous donne la parole dans plein de rubriques, mais en plus, on vous donne les moyens de la prendre [la parole. D'ailleurs à y regarder de plus prêt, ici il s'agirait plutôt de plume !]. Voici donc des coupons-réponses à usage de ceux qui veulent participer aux hit-parades : les lecteurs et les revendeurs.

Hit-Parade lecteurs

1) ....
2) ....
3) ....

Hit-parade revendeurs

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....
6) ....
7) ....
8) ....
9) ....
10) ....

Nom et adresse de la boutique ....

....

Coupon à nous renvoyer à : Game Mag, 5/7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé.

Appréciations des jeux :

mode d'emploi

Vous allez vite vous rendre compte dans nos pages de tests de jeux que nous apprécions tous les jeux selon le même principe. Voici le mode d'emploi de la série de symboles qui visualisent ce que nous pensons d'un soft. Ne vous inquiétez pas : pour le moment, celà vous fait beaucoup « d'images » à retenir, mais bientôt vous les connaîtrez pas cœur.

Le premier sigle de marque de micro donne la machine sur laquelle le jeu a été testé.

Vous avez deviné, il s'agit de ce coûte le jeu. – moins de 100 F • entre 100 et 200 F •• entre 200 et 300 F ••• plus de 300 F.

Symbolise le manuel. S'il y a écrit en dessous « FRA », il est en français ; « GB », il est en anglais ; « RFA », il est en allemand... et ainsi de suite.

C'est l'animation. — : nulle • : passable. •• : normale. ••• : exceptionnelle.

Représente les qualités graphiques. – : nulles. • : passables. •• : normales. ••• : exceptionnelles.

Le son. (J'arrête ici de vous répéter notre échelle de valeurs : –, •, ••, •••, vous avez compris, non ?)

Ceci est un joueur ! Vous n'avez qu'à jeter un tout petit coup d'œil en-dessous du dessin pour connaître le nombre de joueurs accepté par le jeu.

Une cassette. « OUI » : le jeu est en cassette ; « NON » il n'existe pas sur ce support.

Une disquette. Même principe que précédemment.

Jeu en cartouche. Idem.

Joystick. « OUI », le jeu peut se jouer au joystick ; « NON », et bien malheureusement non. (Toujours même système pour les trois symboles suivants).

Clavier

Souris

Jeu à synthèse vocale.

Jeu accessible à tous.

UN SHOPPING D'ENFER !

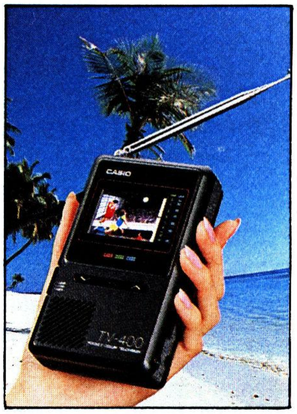
Dans la vie, y' pas que les jeux micro pour s'éclater ! Y'a aussi : les skates-boards, le cinoche, la BD, les hamburgers, les fringues, les bijoux, les joujoux, les cailloux, les poux... (ah, désolée, là je me suis un peu égarée). Je reprends : les bijoux, les gadgets, Disney Channel et Skarsky et Hutch ! Dans cette rubrique des « News », nous vous parlerons de tous ces trucs d'enfer qui nous auront « achement » plu au cours du mois. S'il y a un domaine particulier qui vous intéresse, faites-le nous savoir.

Fluo Roller

Des skates-boards fluorescents nous arrivent en provenance d'Outre-Rhin. Le même fabricant propose également des rollers (patins à roulettes). Ils possèdent un chassis en Zytel et des roulements à billes 608 ZZ. Ne me demandez surtout pas plus de détails... Ils sont fabriqués par STAMM et coûtent 90 à 390 francs.

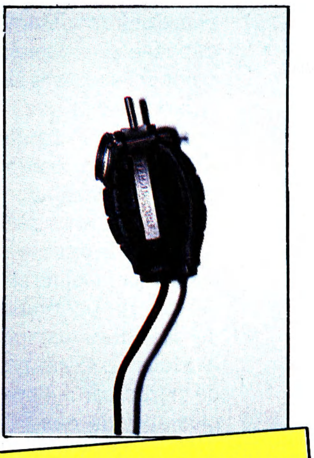
Explosif

Les Suédois ont réinventé la poudre en bâton — plus communément appelée dynamite — en tout cas l'un de leurs concitoyens : le seul « Nobel » à ne pas avoir eu de prix « Nobel » (et pour cause).
Les Danois réinventent eux la grenade. Le nom de code de l'objet est «TERMINATOR ». C'est une grenade qui accessoirement sert de joystick ! La poignée de la grenade correspond au bouton de tir. Le manche est trois fois plus petit que la poignée ! Un conseil, ne jetez pas de rage cette grenade contre l'écran de votre téléviseur, l'explosion est garantie. Fabriqué par Super Soft, le Terminator sera distribué par Micromania.



Watchman

Exposée au salon de Francfort, la plus petite des télévisions couleur du monde a fait un tabac. D'ailleurs elle est à peine plus grande qu'un paquet de cigarettes et l'écran est inférieur à la taille d'une boîte d'allumettes. Construite par Casio, elle existe en version PAL et SECAM et son prix ne devrait pas excéder les 1 500 F.



The Guild of Thieves : élu parmi tous

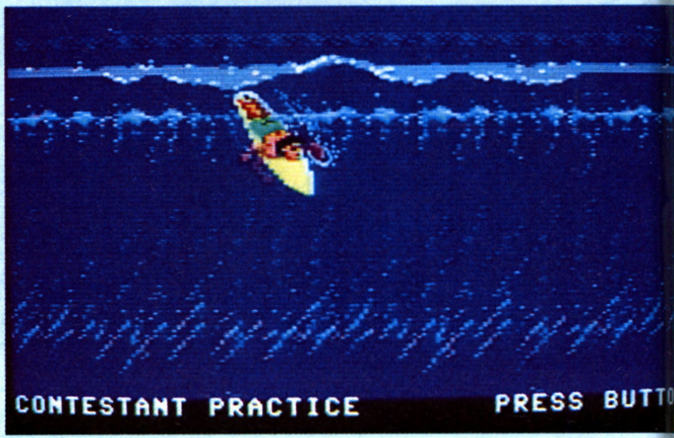
Rainbird vient d'obtenir la suprême récompense du jeu micro anglais pour son logiciel « The Guild of Thieves » : « The British micro computer Award ».

Cet « award » est décidé parmi plusieurs revues et toutes catégories confondues. Un très joli prix donc. Bravo à toute l'équipe de programmation : Magnetic Scrolls !
Annie Sinclair, la directrice de ce « team » de programmation, nous a expliqué que le soft avait demandé le travail de cinq personnes pendant un an. Un « sacré boulot » pour une belle récompense et un très bon jeu : c'est le début du succès !

CALIFORNIA GAMES *Epyx*

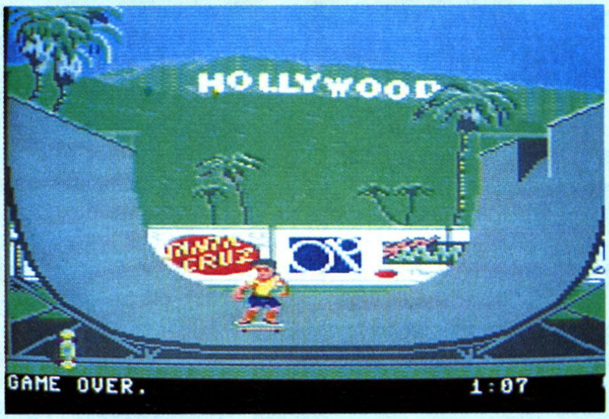
La série continue. Après Summer Games, Summer Games II, Winter Games (le sommet), World Games, en voici aujourd'hui California Games. Epyx l'éditeur américain a depuis longtemps trouvé le bon filon : des compétitions simples aux graphismes et à l'animation de qualité. Winter Games avait atteint un sommet que California Games dépasse presque. En tout cas sur les plans de l'animation et des bruitages et musiques. Quand on connait les publications de la concurrence ce petit dernier n'a pas de souci à se faire. California Games propose une série de six épreuves sportives (de loisirs). Il est possible de participer à l'une ou plusieurs de ces disciplines en mode entraînement comme en mode compétition.

Sunset Hotel situé sur les contreforts de Beverley Hills (on n'a pas encore vu le flic). De l'hôtel, nous ressortons pour déambuler sur le boulevard qui longe la plage. Chacun, comme tout bon touriste qui se respecte commence par se déguiser en Américain moyen (casquette et insigne de l'équipe de Baseball Truc, T-shirt de l'équipe Machin et short aux couleurs de Chouette).



Un bon tuyau ! (Half pipe skateboarding)

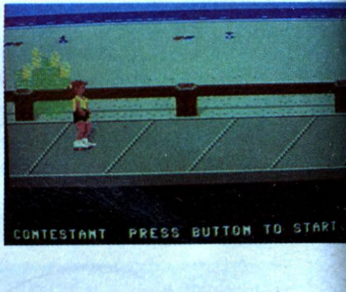
Les Américains sont vraiment un peuple extraordinaire, ils vont jusqu'à faire du skate dans les égouts (skateboard en français et planche à roulette en français aussi. Etonnant non ?). De plus leurs égouts (aux Yankees) ne sont pas tous souterrains ! En effet celui que nous découvrons au détour d'une cabine téléphonique est tout bonnement planté sur le trottoir (une petite section). Un gamin y fait justement du skate en essayant de monter le plus haut possible le long de la paroi circulaire, puis de redescendre sans se casser la figure. Ils appellent ça « du Ralf Pipe Skateboard ». De plus il leur arrive de le faire sur les mains ! Plus courageux que nous ça existe, donc nous passons au large... du tuyau.



Aloha Hawaii

MARADONA (Foot Bag)

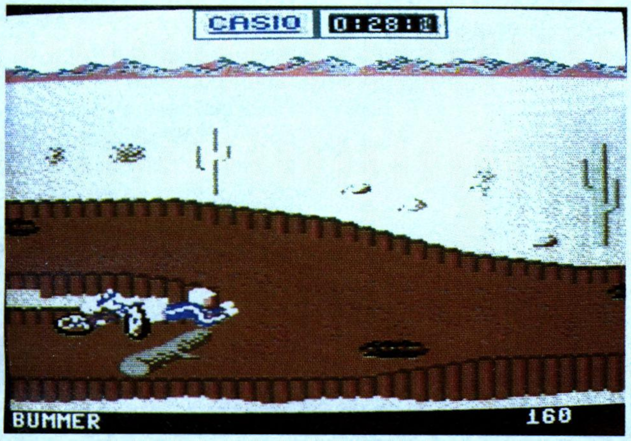
A peine avions-nous fait trois pas (peut-être quatre) qu'un énergumène se précipite sur nous en gesticulant ! Nous sortons immédiatement nos opinels (réflexes incontrôlés). Finalement il ne s'agissait pas d'une agression. Le type s'évertuait tout bonnement à garder en l'air une petite balle, et ce le plus longtemps possible. Pour ce faire, toutes les parties de son corps (ou presque) lui servaient à amortir ou faire rebondir la balle. Waouh quel exercice ! Sans complexe Sined « le



Barbare des initiations » s'y essaye. Résultat un œil poché et une cheville amochée...

SURFING IN USA (Surfing)

Le sport par excellence sur les côtes « ouest » (France comme Etats-Unis) est, bien sûr le surf. Face à nous s'étend la plage sur laquelle viennent se briser les rouleaux formés quelques centaines de mètres plus au large. Voilà un sport d'« homme » se dit à nouveau Sined qui se procure Dieu sait comment une planche.



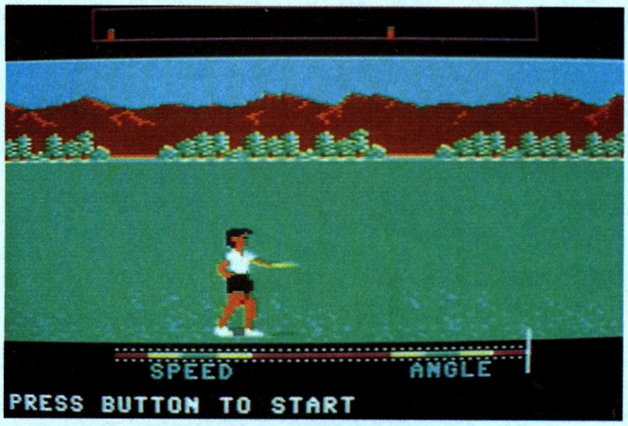
Puis le voilà qui s'élance sur les flots en ramant de ses petits bras musclés vers le large. C'est seulement un quart d'heure plus tard qu'il s'échoit sur la plage le ventre gonflé d'eau salée (berk !). Il nous assura que cela avait été super et que nous devrions nous y essayer. En tout cas un sacré sport à approfondir paraît-il.

ROAD ROLLER (Roller Skating)

La Californie, ce sont les chopers, les « caisses » surdimensionnées, les grattes-ciel mais aussi et surtout les supers nanas. Il y en a autant au cm² que de grains de sables dans nos chaussures. Un petit rayon de soleil et elles ont tôt fait de sortir en juste-au-corps, bronzées et chaussées de patins à roulettes exhibant leur art le long des trottoirs. Il est bien évidemment hors de question que je m'adonne au patin (même si le ridicule ne tue pas). Ange Lartiche le type même du macho Sud-Américain oublie très vite ses complexes vis-à-vis d'un sport qu'il n'a jamais pratiqué pour foncer se procurer des patins. Et bien malgré des débuts difficiles il a réussi dans les deux disciplines en à peine cinq minutes (les filles et les patins).

A BICYCLETTE... (Bicross)

Lassés de tenir le chandelier Sined et moi avons déambulé jusqu'à un groupe de bicrossmen. Roues arrières, sauts, tour complet à 360°, marches arrières semblent le petit déjeuner quotidien des habitants de San Francisco tant ils étaient à l'aise. Le vélo voilà enfin une discipline bien française où nous sommes les meilleurs. Mon compère, avec son estomac ballonné préfère regarder de loin. Il ne restait plus que bibi pour défendre les couleurs nationales, c'est ainsi qu'en terre américaine je pris les plus belles bûches de ma vie. Non sans satisfaction d'ailleurs les badauds n'avaient parait-il jamais été aussi nombreux.



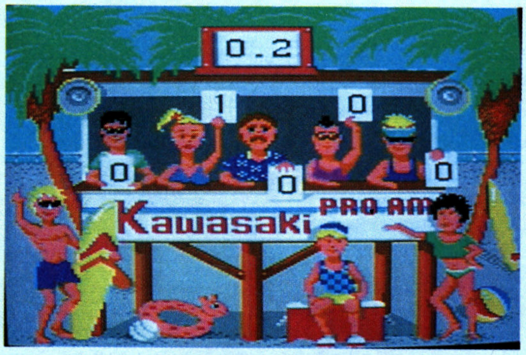
OVNI (Frisbie)

L'après-midi touchait à sa fin nous avions depuis longtemps regagné l'hôtel pour penser nos plaies et bosses quand le playboy (Ange) fit son entrée. Il se dirigea directement vers le balcon suivi d'une horde sauvage de groupies. Avec désinvolture il jeta dans le vide un disque qui à l'image d'un boomerang changea de direction pour entrer dans la pièce et venir s'encastrer entre les mâchoires du pauvre Sined (d'où son surnom). Au fait le disque sauvage s'appelle un frisbie.

Deux semaines ont passé. La Californie est un vrai paradis. Nous sommes devenus des maîtres en matière de surf, de skate, de frisbie et autre bicross. Avant de partir comme des fous à l'attaque des dieux californiens, nous avons potassé à fond les règles et les techniques de ces sports grâce à une extraordinaire simulation sur C 64 (un micro du crû). Aujourd'hui les neveux de l'oncle Sam se bousculent à la porte de notre chambre d'hôtel pour avoir l'honneur de se confronter avec les Frenchis...

Appréciations de la rédaction

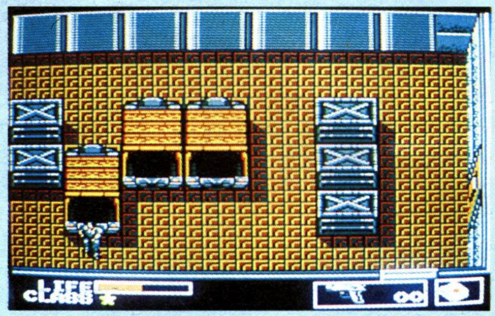
Sined : n'étant pas un inconditionnel des « Games » permets-moi de ne pas porter de jugement.
Stéphane : si les décors ne sont pas extraordinaires par contre l'animation autorise le détour (les mouettes entre autres).



	GB	•	•••	•••	—	•••	4	•	•	—	•	—	—

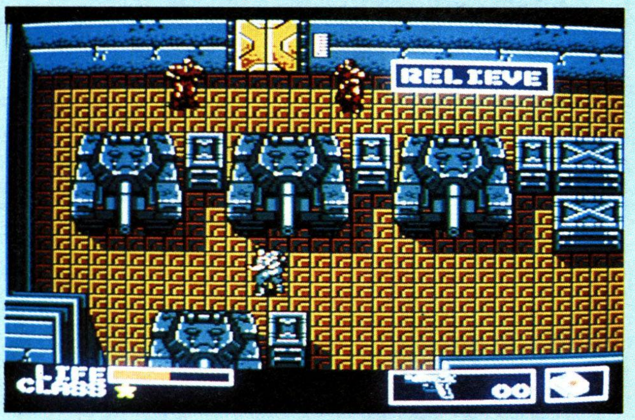
METAL GEAR

Konami-Action



Conférence TOP SECRET (libre improvisation sur une notice absente).

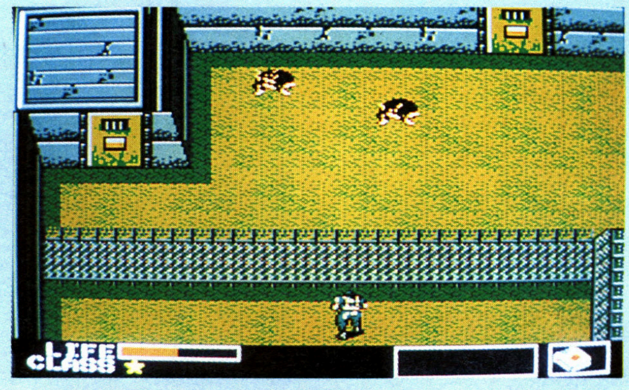
Messieurs, une attaque en règle est à exclure. La forteresse est trop bien protégée, et nous ignorons d'ailleurs, dans ce fatras de blockaus inviolables, où se trouve l'arme ultime « METAL GEAR ». En outre, je vous signale que nos agents prisonniers à l'intérieur, détiennent des renseignements précieux sans lesquels notre objectif a peu de chance d'être atteint. A mon avis, cette affaire nécessite un maximum de ruse et un minimum de moyens. Voici mon plan : un de mes hommes (le meilleur) avec qui je resterai constamment en contact radio, s'introduira à l'intérieur du fort par le seul accès possibie : la clôture donnant sur la mer, qui constitue l'unique point faible de cette monstruosité de béton et d'acier. Une fois sur place, il devra dérober à l'ennemi et si possible à son insu, les armes et le matériel nécessaires à la poursuite de sa mission qui consiste, je vous le rappelle, en la recherche et la désactivation du colossal potentiel nucléaire de « METAL GEAR », œuvre diabolique du docteur « Petrovich ». Les prisonniers une fois libérés, devront fournir tout renseignement susceptible d'aider notre homme et instruire celui-ci des mœurs locales. Ne riez pas, l'affaire est sérieuse, il en va du monde libre ! D'ailleurs, je contacte sans plus tarder nos nageurs de combats, transférés comme vous le savez depuis la malheureuse affaire du Rainbow Warrior, enfin bref, c'est une autre histoire.



L'aventure débute par un ordre de mission du « big boss » crachoté dans le transmetteur :

— « Pénétrez l'espace ennemi et détruisez l'arme ultime METAL GEAR. Premièrement : contactez le prisonnier Grey Fox et lancez-vous sur les traces du METAL GEAR. Branchez-vous dès à présent sur la fréquence radio 120,85. Over ».

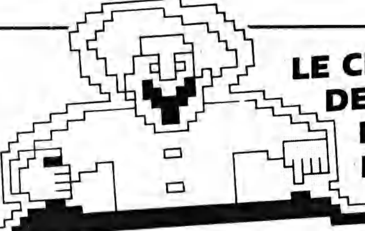
A partir de cet instant, écrasé par le poids de votre mission, l'atmosphère angoissante du décor (aux dominantes grises et verdâtres propres au design militaire), et aux accents d'une musique bien flippante, vous allez à tout moment risquer votre vie dans cet incroyable dédale de fortifications, où vous devez vous frayer un chemin. Parking de chars et de camions, prisons, chambres à gaz (eh ! oui, elles existent encore), secteurs piégés par des faisceaux laser invisibles et des rouleaux d'acier ou surveillés par des caméras coulissant sur des rails, zones gardées par de redoutables bergers allemands, ou bien encore farcis de scorpions, etc. Un vrai délice ! Parmi les gardes à la détente facile et toujours stupéfait de vous découvrir, la classique moisson d'objets ne sera guère aisée : boîte de ration pour compenser l'énergie perdue, jumelles pour visionner les alentours, carte informatique numérotée du KONAMI software club (gag !) pour ouvrir un sas déterminé, boîte individuelle pour se dissimuler aux yeux de l'ennemi (hilarant !), masque à gaz pour ne pas aaargl ! Köf, köf ! Etc. Même chose pour les armes, sans lesquelles un militaire ne serait qu'un civil déguisé : pistolet automatique, caisse de munitions, mine, bombe à retardement, missile, mitraillette, fusil mitrailleur, etc. Et pour finir, adressons un message à l'intention des futurs joueurs : nécessité d'un bon équilibre nerveux et d'un sens aigu de la stratégie. Over. Ce jeu riche, exceptionnel, au suspense constant et au graphisme des plus réaliste, est à mon avis un pur chef-d'œuvre qu'il convient de se procurer à tout prix. Quelques mots pour conclure : merci et encore merci monsieur KONAMI !...



MSX

	FR	•	••	•••	—	••	1	—	—	•	•	•	—

Jean-Claude PAULIN



LE CLUB DES FANS DE LA MICRO

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

COMMODORE 64 INCROYABLE !

ELITE 6 PACK N°2
+ACE+LIGHTFORCE
+INTL KARATE 95/145F
+BATTY+SHOCKWAY

GAME SET MATCH
+TENNIS+HYPERSPORT
+PING PONG+FOOT
+KONAMI GOLF+BASEBALL
+BOXING+POOL 129/179F
+SUPERTEST DECATHLON

STAR GAMES 2
+BALLBLAZER
+KNIGHT GAMES 95/145F
+FINAL MATRIX
+HIGHWAY ENCOUNTER

LES EXCLUSIFS N°1
+ LEADERBOARD
+ TAI PAN 95/160F
+ XEVIOUS + TOP GUN

ALBUM EPYX
+ SUMMER GAME + BREAK DANCE
+ PITSTOP 2 99/145F
+ IMPOSSIBLE MISSION

ELITE TRIPLE PACK
+ GREAT GURAYON
+ AIRWOLF 2 99/145F
+ SPACE IN C

HIT PACK 2
+ 1942+ SOOBY DOO
+ ANTIRIAD 99/145F
+ COMMANDO 86+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR

HIT PACK NF
+ COMMANDO+ BOMBJACK
+ AIR WOLF 99/149F
+ FRANCK BRUNO BOXING

ALBUM MELBOURNE NF
+ THE WAY OF EXPL FIST
+ ROCK N WRESTLE
+ RED HAWK 115/145F
+ STARION

KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG 95/145F
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION 3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER 95/145F
+ RAMBO
+ FIGHTER PILOT

THEY SOLD A MILLION 2 NF
+ BRUCE LEE+ MATCH POINT
+ KNIGHT LORE 95/125F
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION 1 NF
+ BEACH HEAD+ JET SET WILLY
+ DECATHLON 95/125F
+ THE STAFF OF KARNATH

NOUVEAUTES

ATHENA NF	95/145F
BATTLE SHIPS NF	95/145F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
FREDDY HARDEST NF	95/145F
GRYZOR	95/145F
GUNSLINGER NF	95/145F
IKARI WARRIOR NF	89/129F
INDIANA JONES	95/145F
JACK THE NIPPER 2 NF	95/145F
LAST MISSION NF	95/145F
PIRATES	145/195F
QUARTET NF	95/145F
RENEGADE NF	95/145F
RYGAR	95/145F
SALOMON'S KEY	95/145F
STREETSPORT BASKET	95/145F
SUBBATTLE Sim NF	95/145F
TRANTOR	95/145F
VICTORY ROAD	95/145F
WIZARD WARZ	95/145F

HIT PARADE

ACE OF ACES NF	95/145F
ACROJET NF	95/145F
ARKANOID	89/135F
ARMY MOVES NF	89/145F
BARBARIAN NF	95/135F
BOMBJACK 2 NF	89/129F
CAULDRON NF	79F
CAULDRON 2 NF	89/129F
COBRA NF	89/129F
CONVOY RAIDER	95/145F
DEATH WISH 3 NF	95/145F
DEEPER DONGEON NF	95/145F
ENDURO RACER NE	95/145F
EXPRESS RAIDER NE	95/145F
FIST 2 NF	95/129F
GAME OVER NF	95/145F
GAUNTLET NF	95/145F
GUNSHIP NF	145/195F
HEAD OVER HEALS NF	89/125F
JAILBREAK NF	95/145F
KILLED UNTIL DEAD	95/145F
LEVIATHAN NF	95/145F
MARIO BROTHERS NF	89/145F
METRO CROSS NF	95/145F
INFILTRATOR NF	95/145F
MOVIE MONSTER NF	95/145F
MUTANT NF	89/129F
MASK 1 NF	95/145F
NEMESIS NF	89/145F
PAPER BOY	95/145F
ROAD RUNNER NF	95/145F
SARACEN NF	95/145F
SCRABBLE NF	185F
SLAP FLIGHT NF	89/145F
SPACE HARRIER NF	89/129F
STIFFLIP AND CO NF	95/145F
STRIKE force Harrier NF	95/145F
SUMMER GAMES 2 NF	89/139F
SUPERCYCLE	95/145F
SUPER HUEY NF	95/145F
TAI PAN NF	89/145F
TANK NF	95/145F
TAG TEAM WREST NF	95/145F

HIT PARADE

TEMPLE OF TERROR NF	95/145F
THE LAST NINJA NF	95/145F
TERRA CRESTA NF	89/129F
THE GREAT ESCAPE	89/129F
TOP GUN NF	89/129F
TUER N'EST PAS JOUER	95/145F
WINTER GAMES NF	89/139F
WIZZBALL NF	95/145F
WONDERBOY NF	95/135F
WORLD GAMES NF	95/145F
WORLD LEADERBOARD	95/145F
XEVIOUS NF	95/145F

"SOLDES" C/D DEMENT! 35 F/49 F

- BOUNTY BOB STR. NF
- BRUCE LEE NF
- IMPOSSIBLE MISSION
- POLE POSITION NF
- SUPER MAN NF
- TIME TUNNEL NF

AMERICA CUP NF	95/145F
BLACK MAGIC NF	95/145F
CHAMPION WREST	95/145F
DESTROYERS NF	ND/145F
DESERT FOX NF	89/139F
DOUBLE TAKE NF	89/129F
ELECTROGLIDE NF	89/129F
GALVAN NF	89/129F
GHOST N'GOBBLINS NF	95/145F
GREEN BERET NF	89/129F
HIGHLANDER NF	89/129F
INTERN.KARATE NF	69F
KONAMI'S GOLF NF	89/129F
MIAMI VICE NF	89/129F
NEXUS NF	95/145F
PARALLAX NF	89/129F
PING PONG NF	89/125F
SAMOURAI TRILOGY	95/145F
SUPER PING PONG NF	95/145F
TENTH FRAME NF	95/145F
THAI BOXING NF	89/129F
THEATRE EUROPE NF	110F
UCHI MATA JUDO NF	95/129F

MSX

STAR GAMES 2 NF
+BALL BLAZER
+KNIGHT GAMES 119F
+FINAL MATRIX
+HIGHWAY ENCOUNTER

ACE OF ACES NF	99F
ARKANOID NF	99F
ARMY MOVES NF	95F
AU REVOIR MONTY NF	89F
BATMAN NF	89F
BEACH HEAD NF	95F
BUBBLER NF	99F
COSMIK CHOK Absorber NF	99F
CYBERUN NF	95F
DEEPER DUNGEONS NF	95F
DEATH WISH 3 NF	95F
DONKEY KONG NF	89F
GAME OVER NF	99F
GAUNTLET NF	95F
HEAD OVER HEALS NF	95F
INDIANA JONES	95F
JACK THE NIPPER 2	95F
MARTIANOIDS NF	95F
MASK 1 NF	95F
PENTAGRAM NF	95F
PULSATOR NF	99F
SPY VS SPY 2 NF	95F
SUPER CYCLE NF	95F
SURVIVOR NF	95F
TAI PAN NF	99F
TUER N'EST PAS JOUER	110F
TENTH FRAME NF	99F
WINTER GAMES NF	95F

ATARI ST

MALETTE JEUX FIL
+ SUPER TENNIS
+ MAJOR MOTION 295F
+ SPACE SHUTTLE2

LES EXCLUSIFS N°1
+ LEADERBOARD
+ TAÏ PAN 250F
+ XEVIOUS + TOP GUN

NOUVEAUTES

BARBARIAN (PALACE)	195F
BLUE WAR	225F
BOB WINNER NF	215F
ENDURO RACER NF	245F
F15 STRIKE EAGLE	225F
HMS COBRA NF	245F
INDIANA JONES NF	245F
LE MAITRE DES AMES	245F
MEURTRES EN SERIES NF	245F
MISSION	199F
MISSION RAFALE	245F
PHOENIX NF	225F
RENEGADE	225F
SENTINEL	195F
SALOMON'S KEY	195F
SLAP FIGHT NF	195F
SUBBATTLE Simulator	225F
TOP GUN NF	195F
TRACKER	219F
TURBO GT NF	195F
WIZARD WARZ	225F

ALTAIR NF	275F
ALTERNATE REALITY	245F
ARKANOID NF	145F
BARBARIAN	199F
BLACK CAULDRON	295F
CHAMPION Ship Wrestl.	245F
CRAFTON ET XUNK	275F
EDEN BLUES NF	195F
FLIGHT SIMULATOR 2 NF	445F
GAUNTLET NF	225F
GOLDENPATH NF	195F
GOLD RUNNER NF	225F
GD PRIX 500 CC NF	219F
GUILD OF THIEVES NF	245F
HADES NF	195F
HACKER 2	295F
JEWELS OF DARKNESS	295F
KARATE KID 2 NF	195F
KARATE MASTER NF	145F
KING QUEST 2	245F
LEADER BOARD NF	245F
LES PASSAGERS VENT 1	275F
LES PASSAGERS VENT 2	275F
LIBERATOR NF	129F
MARCHE A L'OMBRE NF	195F
MASSACRE NF	195F
METRO CROSS NF	225F
MGT NF	195F
PARCOURS Leaderboard nf	145F
PROHIBITION NF	245F
ROAD RUNNER NF	225F
LITTLE COMPUTER	145F
MACACAM BUMPER NF	245F
MAJOR MOTION	145F
MERCENARY Compendium	195F
PINBALL FACTORY NF	175F
QBALL NF	195F
SHANGAI NF	229F
SILENT SERVICE NF	245F
SKY FOX NF	225F
SPACE SHUTTLE 2NF	195F
SPACE PILOT NF	149F
STARGLIDER NF	245F
STRIKE FORCE HARRIER NF	245F
STRIP POKER NF	195F
SUPER CYCLE NF	225F
SUPER HUEY NF	195F
SUPER TENNIS NF	225F
TAI PAN NF	195F
TENTH FRAME NF	225F
THAI BOXING NF	195F
TNT NF	195F
TRAIL BLAZER NF	185F
TYPHOON NF	185F
WINTER GAMES NF	225F
WORLD GAMES NF	225F
XEVIOUS NF	225F

Les *MICROMANES* câblés
savent tout !
Soyez branché micro 24h/24h
Tapez **FUNI** puis **MIC**
par le 3615

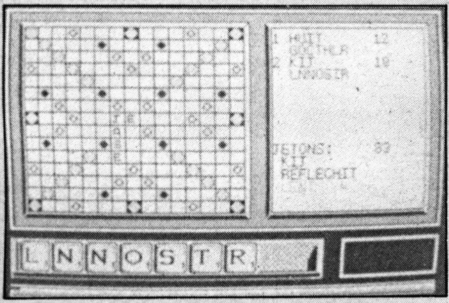
Votre jeu chez vous dans 48 h*
en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

MICRO SCRABBLE

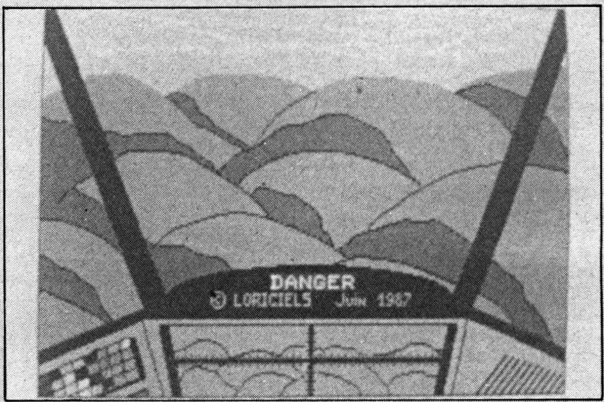
Leisure Genius - Jeu de société

Vous savez tous jouer au scrabble (les autres peuvent directement passer à la page sommaire et recevoir 20 000 F). Micro Scrabble dispose de près de vingt mille mots choisis spécialement pour permettre un bon niveau de jeu.
Un sablier électronique autorise la programmation de divers temps de réflexions. Quatre joueurs au maximum peuvent prendre part au jeu alors que l'ordinateur en personne peut se révéler un adversaire impitoyable. Avis au tricheur les mots inconnus de l'ordinateur peuvent être validés (par le joueur) s'ils les estime valables.



RANGER 3

Loriciels - Action aventure



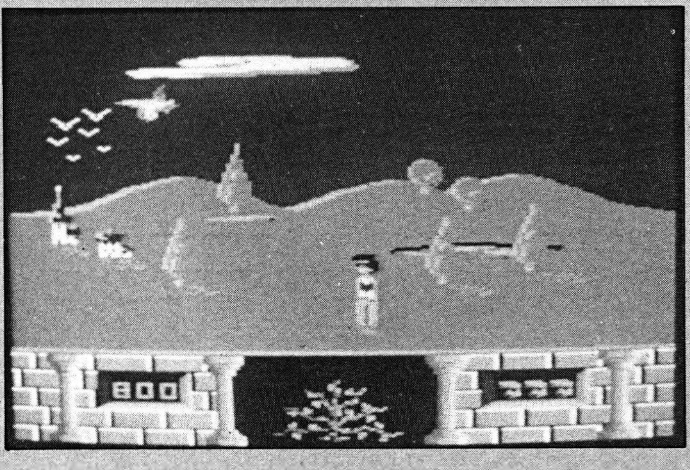
Zim... Crac... Boum ! Suite à un « Zim » (rupture de culbuteur à flux inversé) survint un « Crac » (dérèglement des soupapes de vidange) et s'ensuit le « Boum » (atterrissage en catastrophe du Ranger 3 piloté par Duck Rogers). Seul et en pleine jungle Canard Rogers ne trouve pas mieux que de sortir du cockpit pour se dégourdir les jambes. Il ne manque pas bien sûr de se faire estourbir par le serpent, ou la plante carnivore qui se trouvent sur son chemin.
A la recherche de pièces détachées ou attachées (seul moyen de retrouver la mère patrie) Duck croisera bien d'autres vilains personnages.

CHARLY DIAMS

Loriciels - Aventure Action

Charly une espèce d'Indiana Jones doublé d'un Rambo (côté muscles), n'a qu'une idée en tête (c'est peu !) : découvrir mille diamants bleus, le produit d'un fabuleux trésor.

Avant tout, Charly cueillera sept fleurs miraculeuses qui ressemblent curieusement à des têtes de morts ! Elles mèneront le héros de la Cordillère des Andes aux déserts les plus arides en passant par où vous voulez... Charly nage aussi bien qu'il court et sa panoplie vestimentaire répond à tous les cas de figure. De nombreux tableaux, un graphisme appréciable, un bruitage efficace, le tout baigné d'humour, bref Charly be good...



STREET-GANG

Action

Tu es un loubard qui doit traverser la ville mais comme d'habitude, l'habile programmeur a inventé des ennemis exprès pour toi. Alors au niveau 1, pas de problème majeur mais plus cela va et plus cela se corse. Tu dois combattre les tueurs à armes blanches, les tueurs aux revolvers précis et intempestifs et les poubelles explosives ! Tu as la possibilité de ramasser différentes armes que tes ennemis laissent tomber par terre lors de leur mort.
Dans les égoûts, d'autres tueurs des bas-fonds se feront un honneur de te faire la peau. Les graphismes sont sympas sans être très soignés et la musique enchante nos oreilles.

Denis.

BON DE
COMMANDE
PAGE 17

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SPECTRUM INCROYABLE !

ELITE 6 PACK N°2	
+ACE+LIGHTFORCE+INTL KARATE	
+SHOCKWAY+BATTY	95F
GAME SET MATCH	
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL	
+PING PONG+FOOT	129F
+KONAMI GOLF+YE AR KUNG FU2	
STAR GAMES 2	
+FINAL MATRIX+KNIGHT GAMES	
+BALL BLAZER	95F
+HIGHWAY ENCOUNTER	
HIT PACK 2 + 1942	
+ SCOOBY DOO + ANTIRIAD	
+ COMMANDO 86	98F
+ JET SET WILLY	
+ FIGHTING WARRIOR	
ELITE TRIPLE PACK	
+ GREAT GURAYON	
+ AIRWOLF 2	99F
+ SPACE IN C + 3DC	
KONAMIS GREATEST HITS NF	
+ GREEN BERET	
+ PING PONG	95F
+ HYPERSPORTS	
+ YE AR KUNG FU	
THEY SOLD A MILLION 3 NF	
+ KUNG FU MASTER	
+ GHOSTBUSTER	95F
+ RAMBO + FIGHTER PILOT	
THEY SOLD A MILLION 2 NF	
+ BRUCE LEE	
+ MATCH POINT (Tennis)	
+ KNIGHT LORE	95F
+ MATCH DAY (Foot)	

NOUVEAUTES

ATHENA NF	95F
BATTLE SHIPS NF	89F
BUBBLER NF	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
DEATH WISH 3	89F
DONKEY KONG NF	89F
ENDURO RACER NF	95F
EXPRESS RAIDER NF	95F
FREDDY HARDEST	89F
GAME OVER NF	95F
GUNLINGER NF	95F
HEAD OVER HEALS NF	89F
JACK THE NIPPER 2	89F
LAST MISSION	89F
MARIO BROTHERS NF	89F
MASK 1	89F
RENEGADE NF	95F
RYGAR	95F
ROAD RUNNER NF	95F
SALOMON'S KEY	89F
SLAP FLIGHT NF	89F
STREETSPORT BASKET	95F
SURVIVOR	89F
TAI PAN NF	89F
TANK NF	95F
TRANTOR	95F
WIZBALL NF	95F
WORLD C LEADERBOARD	95F

HIT PARADE

ARKANOID NF	89F
ARMY MOVES NF	89F
BATMAN NF	75F
BOMB JACK 2 NF	85F
CAULDRON 2 NF	89F
COBRA NF	79F
GAUNTLET NF	95F
GHOST N'GOBBELIN NF	79F

HIT PARADE

METRO CROSS NF	89F
MUTANTS NF	89F
NINJA NF	95F
QUARTETNF	95F
PAPER BOY NF	79F
TERRA CRESTA NF	79F
WINTER GAMES NF	89F
WONDERBOY NF	95F
WORLD GAMES NF	85F

ATARI 600/800/XL/130

SMASH HIT VOL 7 NF	
+ ELECTRAGLIDE	
+ ALLEY HAT	95/145F
+ CHESS 3D	
+ BLUE MAX	
SMASH HIT VOL 6 NF	
+ ELECTRAGLIDE	
+ FORT APOCALYPSE	95/145F
+ TIME FLIP	
+ DRELBS	
ARCADE CLASSICS NF	
+ POLE POSITION	
+ PAC MAN	95F
+ DIG DUG+ MR DO	
SMASH HIT VOLUME 5 NF	
+ ELECTRAGLIDE	
+ MEDIATOR	95/145F
+ CHOP SUEY	
+ QUASIMODO	
SHOOT THEM UP NF	
+ SUPER ZAXXON	
+ DROP ZONE	109F
+ BLUE MAX 2001	
+ FORT APOCALYPSE	
ATARI ACES NF	
+ ZORRO	
+ UP N DOWN	
+ SPY HUNTER	109F
+ TAPPER	
PLATFORM PERFECTION NF	
+ ZORRO	
+ BRUCE LEE	109F
+ BOUNTY BOB	
+ GHOSTCHASER	

NOUVEAUTES

ARKANOID NF	99/145F
BEACH HEAD 2 NF	ND/145F
BLACK MAGIC NF	95/145F
GAUNTLET NF	95/145F
FIGHT NIGHT NF	95/145F
GREEN BERET NF	95/
GUNSLINGER NF	95/145F
HEAD OVER HEALS NF	95/145F
LEADERBOARD NF	95/145F
MASTERS OF UNIVERS NF	95/145F
SARACEN NF	95/145F
SMASH HIT VOL 4 NF	95F
SOLO FLIGHT 2 NF	95/145F
SPINDIZZY NF	95/145F
SUPER HUEY 2 NF	95/145F
TOMAHAWK NF	90/130F
TRAIL BLAZER	95/145F

HIT PARADE

ELECTRAGLIDE NF	95/135F
GREAT US road race NF	99/145F
HARDBALL NF	95/145F
KENNEDY approach NF	145/145F
MERCENARY 2nd City NF	85/125F
RAID OVER MOSCOW NF	95/145F
SILENT SERVICE NF	95/145F
SPY VS SPY2 NF	95/145F

HIT PARADE

BEACH HEAD NF	ND/145F
GHOSTBUSTER NF	149F
HACKER NF	95/145F
MERCENARY NF	95/135F

THOMSON

MALETTE JEUX FIL	
+GAME OVER	
+ARKANOID	245F
+SORCERY	
+FOMULE 1	
SUPER THOMSON	
+MINE AUX DIAMANTS	
+SAPHIR	165F
+KARATE+SCARFINGER	
+FOOTBALL+SORTILEGE	
LES EXCLUSIFS N°1	
+ ARKANOIDS	
+ NUMERO 10	145F
+ MISSION EN RAFALE	
ALBUM THOMSON	
+ GREEN BERET	
+ MONOPOLY	245F
+ SUPER TENNIS	
+ RUNWAY	
LORICIELS HIT 1	
+ PULSAR 2	
+ YETI	155F
+ ELIMINATOR	
THOMSON HITS	
+ KRACK OUT	175F
+ THE WAY OF THE TIGER	
+ BEACH HEAD	
LORICIEL HIT 2	
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING	
+ HACKER	155F
+ SPINDIZZY	

NOUVEAUTES

BIVOUAC	145F
COBRA	129F
F 15 STRIKE EAGLE	145F
GAME OVER NF	145F
HERITAGE 2	145F
JUNGLE HERO	145F
LE DIEUX de la GLISSE MO6	165F
LES CLASSICS N°1	145F
LES DIEUX DE LA MER	145F
MARCHE A L'OMBRE	145F
MEGAWATT	175F
MISSION	129F
MISSION EN RAFALE	145F
PROHIBITION	135F
ROAD KILLER	145F
SILENT SERVICE MO5TO8	145F
SLAP FIGHT	145F
TOP GUN	145F
TOUT SHUSS NF	145F
YE AR KUNG FU 2 NF	145F

HIT PARADE

ARKANOID	145F
AVENGER	145F
BEACH HEAD	145F
BOXING	95F
DIEUX DU STADE	159F
GREEN BERET	149F
GD PRIX 500 CC	169F
HACKER	95F

HIT PARADE

HMS COBRA	285F
Les PASSAGERS du Vent 1	285F
Les PASSAGERS du vent 2	285F
MONOPOLY NF	175F
SAPIENS	165F
SCRABBLE	175F
SILENT SERVICE	145F
SORCERY	129F
STONE ZONE	115F
THE WAY OF THE TIGER	149F
TNT	129F
VAMPIRE	169F
VOL SOLO	145F

AFFAIRE SYDNEY	165F
AFFAIRE VERA CRUZ	149F
ENTROPIE MO5	145F
FELONIES MO	135F
FLIPPARD NF	95F
GARDEN PARTY NF	95F
KARATE	175F
LA MINE AUX DIAMANTS	95F
Les Cavernes de THENEBE	115F
LE TEMPLE DE QUAUHTLI	165F
OK COW BOY NF	95F
SAPHIR	95F
SPINDIZZY	95F
SUPER TENNIS	145F

THOMSON DISK

MALETTE JEUX FIL	
+GAME OVER	
+ARKANOID	295F
+SORCERY	
+FOMULE 1	
LES EXCLUSIFS N°1	
+ ARKANOIDS	
+ NUMERO 10	195F
+ MISSION EN RAFALE	
ALBUM THOMSON	
+ GREEN BERET	
+ MONOPOLY	295F
+ SUPER TENNIS	
+ RUNWAY	
THOMSON HITS	
+ KRAKOUT	225F
+ THE WAY OF THE TIGER	
+ BEACH HEAD	
LORICIELS HIT 1	
+ PULSAR 2	
+ YETI	185F
+ ELIMINATOR	
LORICIEL HIT 2	
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING	
+ HACKER	185F
+ SPINDIZZY	

ARKANOIDS	195F
F 15 STRIKE EAGLE	195F
GREEN BERET	195F
LA MINE AUX DIAMANTS	245F
Les Cavernes de THENEBE	145F
LES CLASSICS N°1 NF	195F
MONOPOLY	225F
PROHIBITION	190F
SAPHIR	245F
SPINDIZZY	195F
STONE ZONE	145F
LE TEMPLE DE QUAUHTLI	195F

FRAIS DE PORT GRATUITS POUR TOUTE COMMANDE MINITEL

BOUTIQUES MICROMANIA

LA REGLE A CALCUL
65/67, Bd St Germain
75005 PARIS
Métro St Michel ou Maubert

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin

HOLLYWOOD STAR
9, Bd Joseph Garnier
06000 NICE

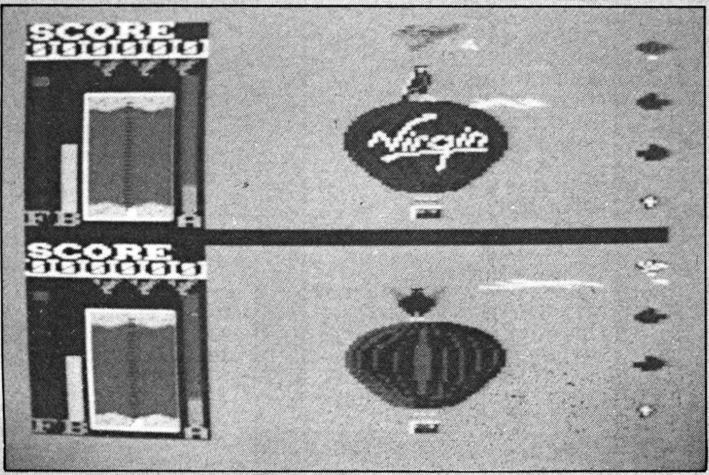
LES MICROMANES CÂBLÉS savent TOUT ! grâce au premier service Minitel MICROMANIA

BRANCHEZ-VOUS MICRO 24h/24h
TAPEZ **FUNI** PUIS **MIC** PAR LE 3615

LE CLUB DES FANAS DE LA MICRO
1 LES INFOS
2 LES LOGICIELS
3
4 GAGNEZ DES JEUX
MICROMANIA
FAITES VOTRE CHOIX + ENVOI

TRANS ATLANTIC BALLOON CHALLENGE

Virgin Games Simulation



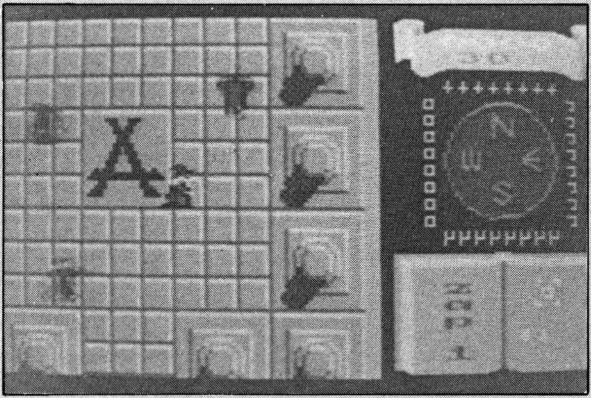
Voici enfin pour vous l'occasion tant attendue (?) de réaliser un exploit sportif (re-?) : la traversée de l'Atlantique en ballon dirigeable. Incroyable, non ?
Chaque concurrent a un aigle pour unique mascotte et arme ; celui-ci veille au bon déroulement de la course, en empêchant des avions de bombarder le ballon et des missiles de le détruire. Des icônes sont disposées sur la droite de l'écran, qui permettent une totale emprise sur le dirigeable.
Rob Hubbard c'est le nom du musicien de talent qui a composé la musique de ce jeu. Un nom que la plupart des Commodoristes doivent connaître, et qu'on a plaisir de voir de temps en temps sur CPC (tout un paragraphe sur lui, il faut que je l'admire, ce monsieur).
Un scénario d'enfer, une musique géniale, mais des graphismes hélas pas trop poussés...

Stéphane Schreiber

WIZ *Melbourne House*

Aventure Action

Jeune sorcier novice, tu décides de t'emparer des pouvoirs de Bien et du Mal, pour empêcher la fusion de deux mondes opposés, celui de la Lumière et de l'autre, des Ténèbres. Mais ton plan est déjoué par le vénérable Conseil des Sorciers, qui n'y voit que pure folie. Décidé quand même à être un héros immortel, tu cherches à apprendre les incantations magiques qui te permettront d'accomplir ta noble tâche, etc...
Les déplacements sont saccadés et lents donc ce jeu n'est pas aussi enchanteur qu'il y parait. Sans quoi, on se laisse prendre au piège et on finit tout de même à prendre un certain plaisir. Malheureusement, ce n'est pas un jeu à casser son joystick ».



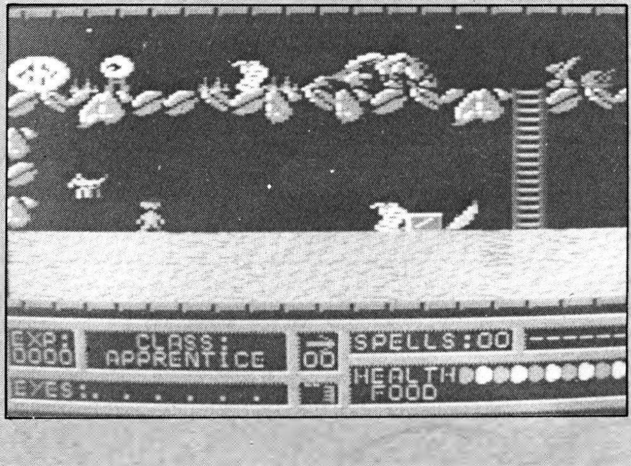
Sined

BLACK MAGIC

Datasoft Action

Je ne dirai que deux mots : à éviter. Depuis un siècle, le royaume autrefois merveilleux de MariGold est sous l'emprise du Red Warlock Zahgrim, le Sorcier Rouge. Villes et villages sont déserts, et d'affreux démons rôdent dans la campagne. Bref, c'est pas l'Enfer, mais presque. Le jeu en lui-même est proprement désespérant et je pèse mes mots : nous voici revenus au temps des « Monty On The Run » d'il y a trois ans ! Avec en plus un graphisme épouvantable, une animation à la limite du supportable, et pas de musique du tout !

Stéphane Schreiber

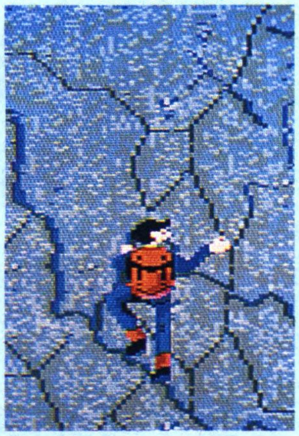


BIVOUAC

Infogrames - Simulation alpine

Bivouac est un logiciel de simulation sportive proposant des courses en montagne.

Ces courses sont composées de trois parties : l'approche sur le glacier, la montée au piolet sur le versant enneigé, enfin une partie escalade de rocher.

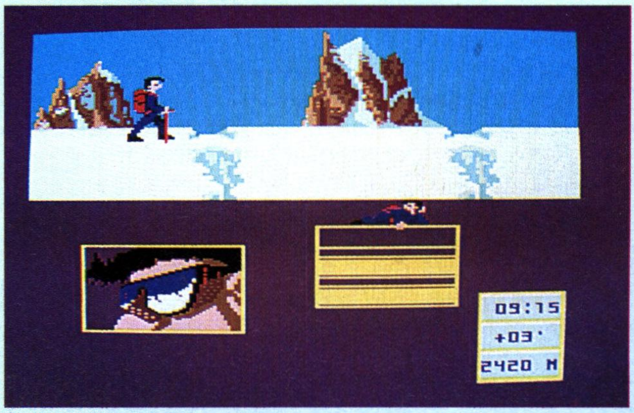


Les courses au nombre de sept ont été dessinées de manière à proposer quasiment tous les cas de figure que l'on peut rencontrer en haute montagne. Une même course possèdera des caractéristiques différentes en fonction de l'heure de départ de l'ascension par exemple. Avant de partir l'alpiniste doit impérativement choisir l'équipement nécessaire à son ascension aussi bien en matériel, qu'en nourriture ou en vêtement. De très nombreux paramètres entrent en jeu pour la réussite d'une expédition. Par manque de préparation, les premières courses ont toutes les chances d'échouer. Les graphismes et l'animation de Bivouac ont été très soignés tout comme le réalisme de la préparation. Un logiciel à découvrir au plus vite en vue de l'hiver qui approche.

TO

Eric et Bivouac

La participation d'Eric n'a pas eu lieu dès la conception du logiciel Bivouac. Les programmeurs, scénaristes et graphistes d'Infogrames sont pour la plupart des passionnés d'alpinisme (il est vrai que les montagnes ne sont pas loin).



C'est ainsi qu'ils eurent l'idée de concevoir une simulation de courses en montagne. Le soft touchait presque à sa fin quand Eric débarqua dans leur univers informatique. Tout de suite il eut le coup de foudre tant il estima que la fiction avait rejoint la réalité. La phase de jeu qui l'a le plus stupéfait est la troisième partie de la course (escalade sur paroi rocheuse).

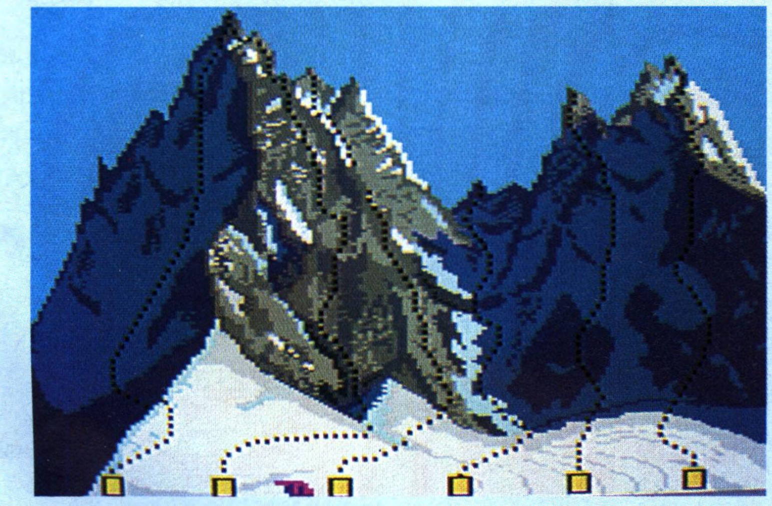
Conquis, il décida d'accepter de poser sa griffe sur le soft. Passionné, il se mit en demeure de réussir les courses comme s'il se trouvait les parois rocheuses des Alpes.

Michel Roveau

Eric Escoffier

Suivant sa politique de parrainage de logiciel par des vedettes tant du sport que du show business, Infogrames s'était associé à Eric Escoffier pour la réalisation et la promotion de son dernier logiciel « Bivouac ».

Il y a à peine un mois, Eric était venu nous présenter le logiciel. Peu après il eut un grave accident. Toute la rédaction de Game Mag souhaite le revoir très rapidement accomplir de nouveaux exploits.

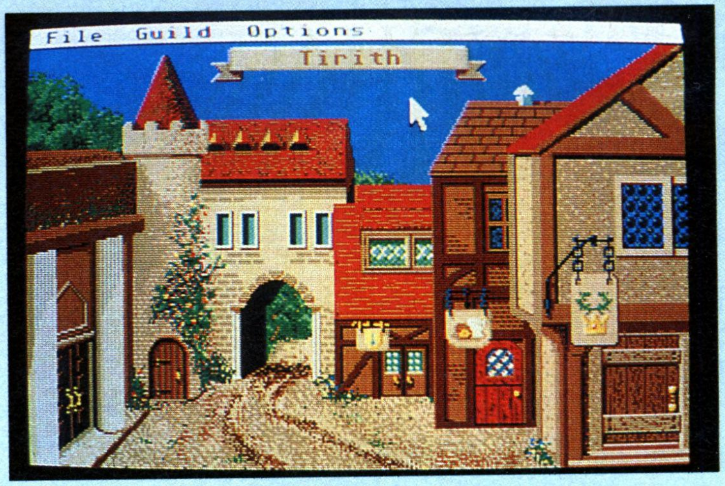


	FR	•	••	•••	—	•	1	—	•	—	•	—	—

PHANTASIE III

SSI Jeux de rôle

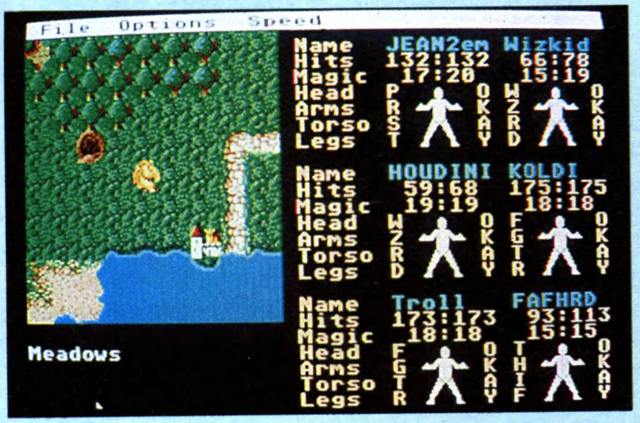
En ce jour sombre et ténébreux, clair et joyeux (biffer les mots inutiles) je vais vous parler de la suite de Phantasie II : Phantasie III. Le logiciel est fourni sur deux disquettes 360 K avec la documentation nécessaire en anglais. Le jeu nécessite une connaissance moyenne de cette langue, car il faut souvent lire messages et descriptions diverses. La possession des deux premiers tomes de la saga n'est pas obligatoire pour jouer au dernier.



Phantasie III est une adaptation des jeux de rôle de type « Donjons et Dragons » qui se situent dans une époque médiévale où la magie existe et les conflits se règlent à grands coups d'épée dans les gencives.

En quête de liberté

Une compagnie d'aventuriers comprend jusqu'à six personnes, qu'il faut créer au départ. Les caractéristiques sont tirées aléatoirement après choix de la race (nain, elfe, etc...) et de la profession (guerrier, voleur, magicien, clerc...).



```
Name   JEAN2em   Wizkid
Hits   132:132    66:78
Magic   17:20     15:19
Head   P      O  W      O
Arms   R      K  Z      K
Torso  S      A  R      A
Legs   T      Y  D      Y

Name   HOUDINI   KOLDI
Hits    59:68    175:175
Magic   19:19     18:18
Head   W      O  F      O
Arms   Z      K  G      K
Torso  R      A  T      A
Legs   D      Y  R      Y

Name   Troll     FAFHRD
Hits   173:173    93:113
Magic   18:18     15:15
Head   F      O  T      O
Arms   G      K  H      K
Torso  T      A  I      A
Legs   R      Y  F      Y
```

Un personnage dispose d'habiletés majeures : force, intelligence, dextérité, constitution, charisme, chance ainsi que d'habiletés secondaires comme l'attaque ou la défense. points de vie attribués au personnages fixent les dégâts supportables par le personnage. Une fois ces points à zéro l'aventurier meurt (il peut être ressuscité).
Autre paramètre :
Plus le score est grand et plus le personnage est performant dans cette habileté.
Certaines professions sont magiciennes, elles disposent de points de magie consommés par l'utilisation d'un sortilège. Les points de magie consommés par l'utilisation d'un sortilège. Les points de magie attribués dépendent de la profession et de l'intelligence. Les sorts sont globalement de trois catégories : offensifs (ex : éclair de feu « Fireflash »), défensifs (ex. : charme) ou utilitaires (ex. : guérison « cure »). Des l'expérience (liée aux monstres tués en combat) elle permet de gagner des niveaux.

Les villes

Notre petite bande d'aventuriers est placée en début de jeu dans une ville. Différents services sont accessibles soit en cliquant sur leur image, soit ou en tapant au clavier leur initiale : l'auberge, la banque, l'armurerie, le sage, la guilde : dans cette dernière on a toutes les commandes de création.

Le mode combat

La balade tournait à la promenade de santé, et d'un seul coup ! En plein dans une embuscade. Automatiquement on passe au mode combat où sont visualisés en bas votre fine équipe, au dessus d'eux la horde de monstres sanguinaires (les graphismes des monstres sont excellents). A ce stade vous pouvez : combattre, intimider, saluer, courrir, demander grâce, avoir l'état de l'expédition. En choisissant « combat » un nouvel écran s'affiche, avec différents types d'actions possibles.
Une fois l'action sélectionnée pour chaque membre, le combat a lieu (monstres et personnages sont un peu animés) jusqu'à la mort des plus faibles.

Perdus dans les donjons

Malgré toutes les embûches vous êtes enfin dans un donjon. Après avoir accepté de pénétrer en l'horrible endroit, un nouvel écran s'affiche représentant une vue de dessus du plan du donjon (une brume grise recouvre tout, et au fur et à mesure de votre progression les couloirs, salles, pièces apparaissent). Attention des pièges truffent certains couloirs et les passages secrets foisonnent. Les endroits parcourus et objets rencontrés sont commentés par une description dans le bas de l'écran. Bien sûr les donjons regorgent de monstres !

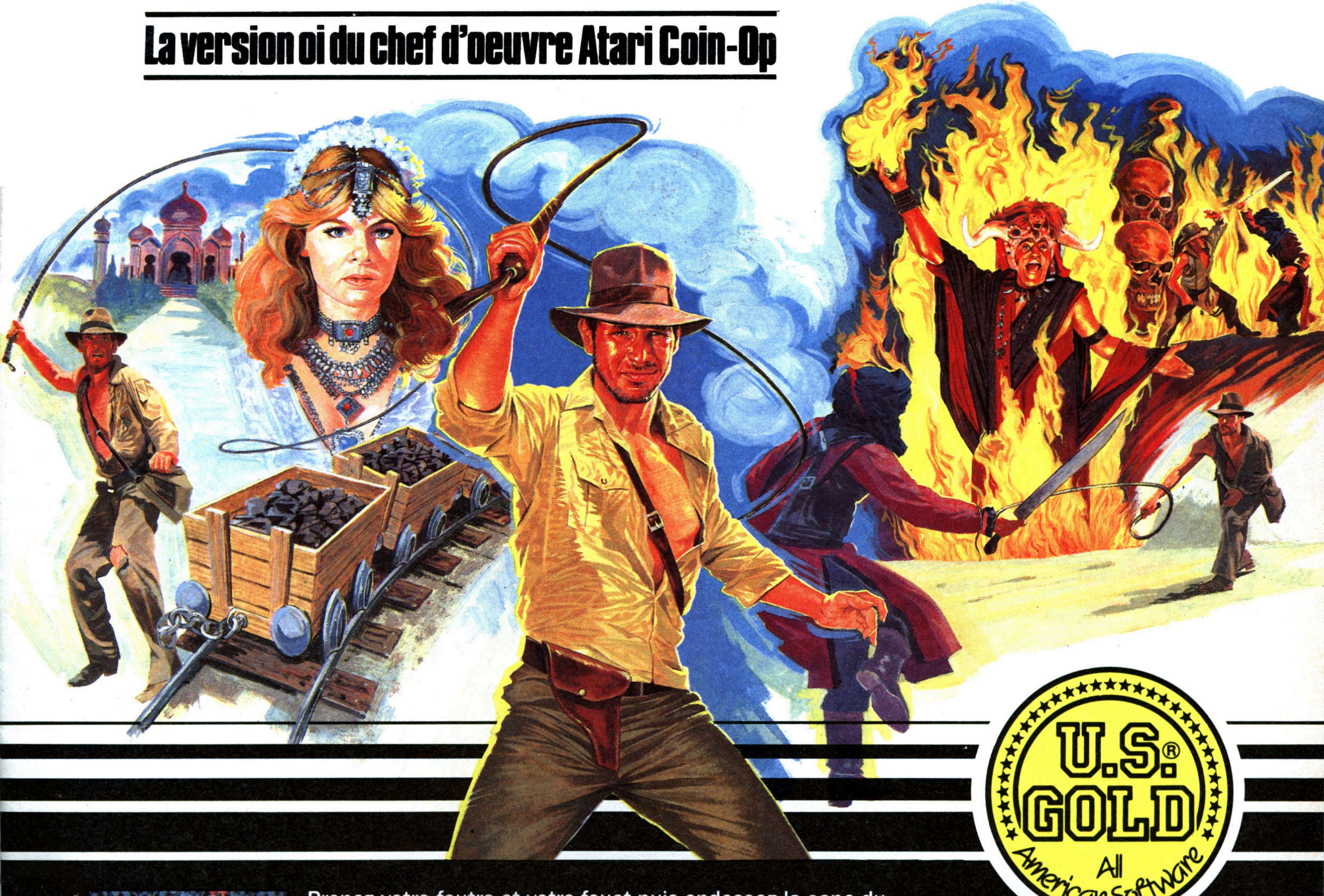
Ybag Andy

	GB	••	••	•••	—	•	1	—	•	—	—	—	•

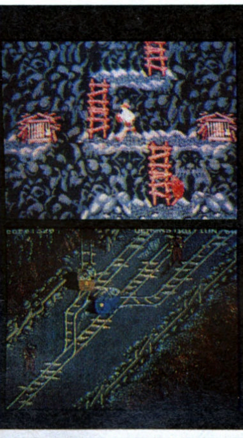
Passez à l'action et entrez dans la légende!

INDIANA JONES and the TEMPLE OF DOOM*™

La version oi du chef d'oeuvre Atari Coin-Op



U.S.® GOLD All American Software



Les images sont identiques à celles de la version Coin-Op.

Prenez votre feutre et votre fouet puis endossez la cape du légendaire Indiana Jones! Soyez prêts à affronter la plus dangereuse des aventures – prendre d'assaut le Temple of Doom maudit et sauver les enfants prisonniers ainsi que les pierres magiques de Sankara!

Attention aux ennemis et aux dangers qui se trouvent sur votre chemin. La terrifiante épée des gardes Thuggee qui se battront jusqu'à la mort; des cobras vénéneux porteur de mort; empruntez les voies ferrées souterraines et traversez des fosses insondables tout au long de votre aventure.

Vous aurez besoin de tout votre courage et de toute votre habileté. Allez à la limite de vos forces, tentez votre chance et les pierres magiques seront peut être à vous!

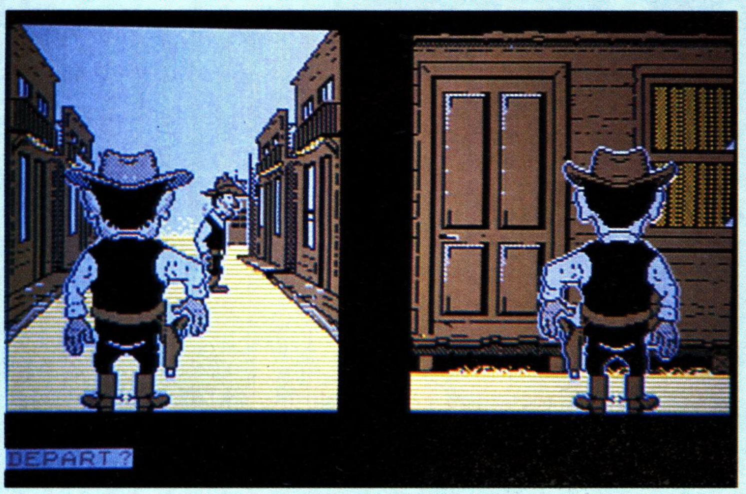
ATARI® GAMES

1985 Lucasfilm et Atari Games Corporation. Tous droits réservés.

*Marques déposées de Lucasfilm Ltd., sous licence. Licence attribuée à U.S. Gold (France) S.A.R.L., Zac des Mousquettes, 06740 Châteauneuf-de-Grasse. Téléphone 93 42 71 44.

Pour: COMMODORE 64 • AMSTRAD • SPECTRUM • ATARI ST

OK COWBOY *Infogrames Combat*



Oui, je sais ! C'est ce qu'a répondu le shérif quand une âme bien intentionnée est venue l'avertir de la présence dans la ville de Gros-Pif. Le duel serré qui va suivre permettrait, si le shérif l'emportait de faire d'une pierre trois coups : se débarrasser d'un hors la loi notable (tiens y aurait-il des notables hors la loi !), ajouter une victoire à son palmarès et accessoirement sauver sa peau.

Comme Pitstop II (simulateur automobiles) ou Mig Aley Ace (simulateur de vol) Ok Cowboy est une simulation à deux tableaux. L'idée est nouvelle et en plus sur Thomson (deux raisons de boire à la santé de l'éditeur).

ROAD RUNNER

Us Gold Arcade

Une adaptation sur micro du célèbre dessin animé de la Warner Bros, voilà qui n'allait pas passer inaperçu des journalistes de Game Mag.

« Bip bip ». Oui, parce que « Road Runner » n'est peut-être pas forcément parlant pour vous tous. Tandis que Bip bip »... Les « bip bip » sont ces espèces de bestioles qui vivent dans le désert californien, où elles sont sans cesse poursuivies par Vil Coyotte, qui aimerait bien s'en mettre une ou deux sous la dent. Hélas pour lui, les « bip-bip » sont très rapides. Ils courent tellement vite, qu'on ne voit plus leurs pattes, mais un espèce de sillage rond.
Donc, Vil Coyotte leur court après sans arrêt, sans jamais réussir à les rattraper, parce que tous les pièges qu'il peut imaginer et leur tendre se retournent contre lui.
Bref, c'est un dessin animé très très très drôle.

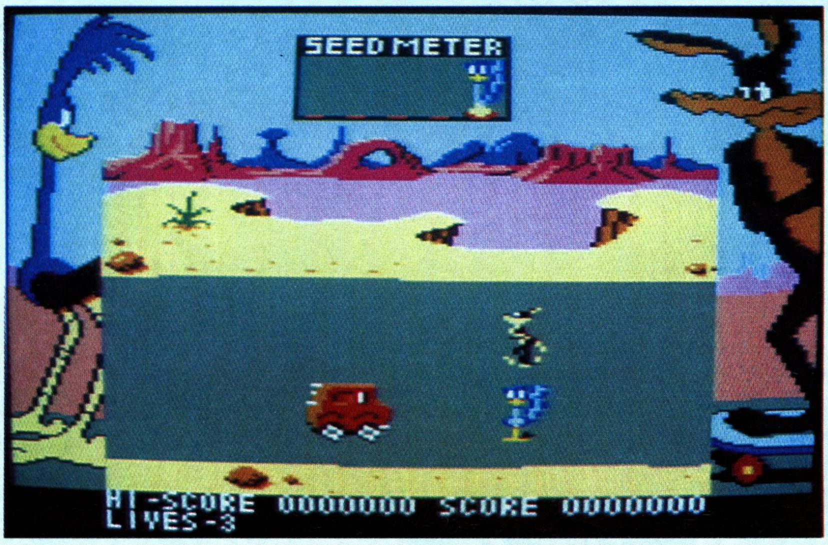
Yotte and co

Le jeu c'est pareil. Un « bip bip » court, et Vil Coyotte essaye de l'attraper. Le « bip bip », c'est le joueur, Vil Coyotte, c'est l'ordinateur. Il se sert de skate board à réaction, de fusées, de ressorts, tout comme dans le dessin animé, quoi. En plus du coyotte, bip bip doit faire attention à éviter les camions (portant le fameux sigle « ACME » qui revient tout au long du cartoon (d'ailleurs, si quelqu'un en connait la signification, je suis intéressé) qui vient en sens inverse. Dans des décors très « cartoonesques », une folle course poursuite s'engage donc.

Warner brosse

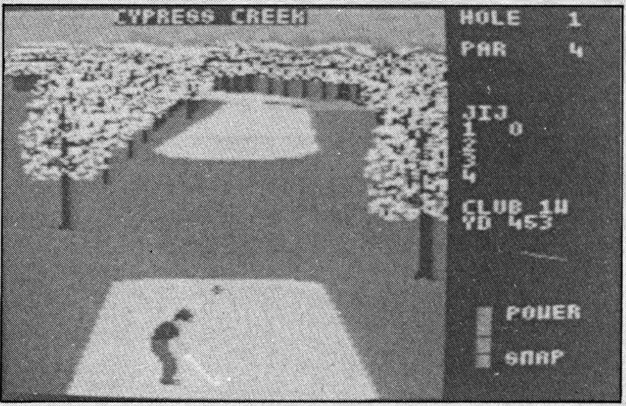
Ce logiciel est sans conteste excellent, agrémenté de pointes d'humour dans le plus pur style Warner (la scène du coyotte qui se transforme en tas de cendres quand sa fusée explose, est particulièrement désopilante), auquel il ne manque que la voix. En effet, seuls quelques malheureux bruitages se font entendre de temps en temps. Il n'y a même pas de musique pendant la page de présentation. Les musiciens sur Amstrad seraient-ils au chômage ?

Stéphane Schreiber



WORLD CLASS LEADER BOARD

Us Gold Golf

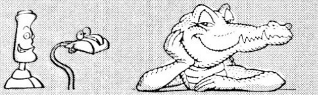


Un nouveau Leader Board ? Ben non, pas tout-à-fait. S'il s'agit bien de la meilleure simulation de golf sur Amstrad, la voici enrichie de quatre nouveaux parcours, dont trois existent réellement.

WOUAH LA CLASSE

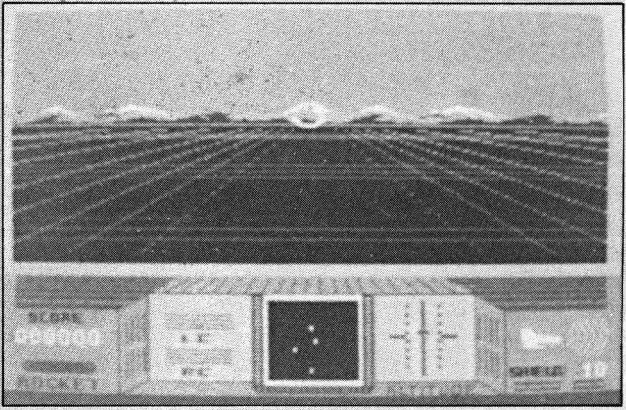
Rien n'a changé, c'est exactement le même jeu que celui que l'on connaissait déjà. Toujours le même réalisme déconcertant. Ne nous étendons donc pas dessus (c'est une image) plus avant, et venons-en au quatrième terrain proposé. Il s'agit d'un terrain imaginaire portant le nom de Gauntlet Country Club. C'est le plus dur des quatre, avec ses fosses de sable, ses étendues d'eau et ses forêts immenses. Un véritable défi à tous les golfeurs en herbe (si je puis dire).

Stéphane Schreiber



LAST WARRIOR

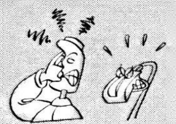
Time War Action



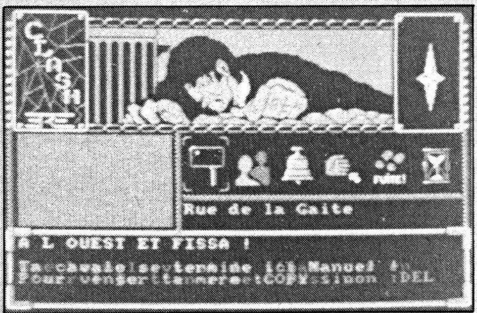
Les gens manquent d'idées et cela se répercute sur la fabrication des jeux. C'est encore l'histoire d'un vaisseau spacial (preuve d'imagination incroyable) et très spécial (un vaisseau spacial spécial quoi) qui doit détruire des vaisseaux spéciaux dans le but d'exterminer les méchants. Du déjà vu non ???

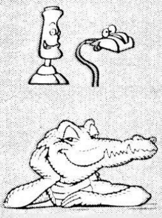
Les décors changent de temps en temps selon que tu survoles le désert ou la forêt ou encore la mer ou un lac. Ce n'est pas monotone, ou du moins pas trop, mais avec de l'habitude, ce soft finirait ses jours dans un vieux tiroir.

Denis



CLASH *Ere Informatique*





Du sang, rien que du sang, toujours du sang. Ce logiciel baigne dans le sang. Beurrrkkk ! Commençons par un mauvais jeu de mot : c'est « Ere sang » (Hersant... gag !).

Petit loubard de banlieue rouge, Manu rentre chez lui en sortant du cinéma. Une fois arrivé dans sa piaule, il découvre le cadavre de sa maman à lui, baignant dans le sang, avec un couteau à proximité. La concierge le trouve planté là, couteau à la main, et l'accuse aussitôt d'être coupable de ce crime atroce. Il s'enfuit donc, mais abandonne le couteau (qui contient maintenant ses empreintes digitales). Du coup, son but sera d'une part de retrouver le couteau parce que preuve contre lui, et de retrouver le vrai meurtrier de sa mère.

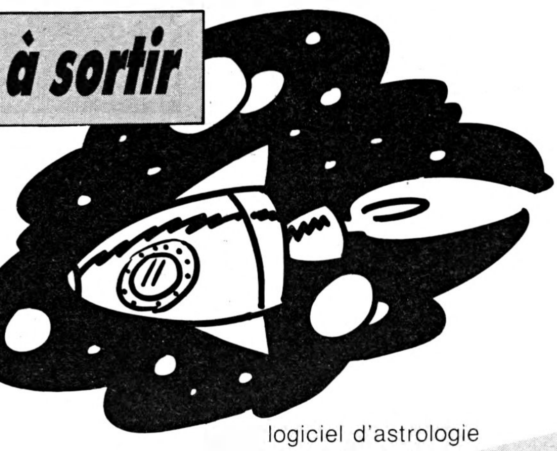
AVENTURE

Clash est un jeu d'aventure entièrement graphique, dont les dialogues et actions se font par l'intermédiaire d'icônes. Les seules touches à connaître pour jouer à Clash sont les flèches de direction, et la touche copy (on peut aussi jouer au joystick). Le reste est seulement une question d'observation des graphismes (par ailleurs en mode 1 et fort réussis), et d'enquête minitieuse. A noter la superbe page de présentation, bien sanguinolante comme il faut, dessinée par ce génie du graphisme micro qu'est Michel Rho.

Stéphane Schreiber

Preview

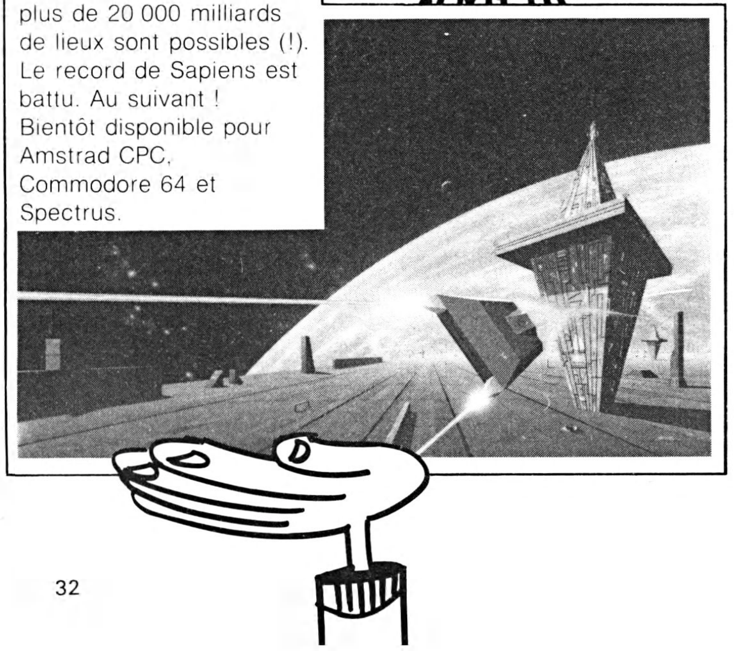
C'est tout neuf, ça ne va plus tarder à sortir



Vous savez, dans le jargon de la micro un « preview » c'est tout simplement un logiciel sur lequel on jette un coup d'œil avant qu'il ne soit tout à fait fini et donc commercialisé. Lisez ce qui suit et vous apprendrez ce qui vous attend au cours des prochains mois.

DRILLER

Non, ce n'est pas l'adaptation de la chanson de Michael Jackson, mais un logiciel qui utilise le principe du « freescape », qui permet, par de savants calculs fractaux, de se déplacer REELLEMENT dans un espace en trois dimensions. But du jeu : localiser et détruire la base stratégique que de vilains extra-terrestres ont installée sur votre planète bien-aimée. Grâce à ce procédé de « freescape », plus de 20 000 milliards de lieux sont possibles (!). Le record de Sapiens est battu. Au suivant ! Bientôt disponible pour Amstrad CPC, Commodore 64 et Spectrus.



GO FOR THE GOLD

Americana Software annonce « Go for the Gold », un logiciel dans la lignée des « Games » d'Epyx. Divers sports sont prévus : tir à l'arc, 400 mètres, le même avec les haies en plus, saut en longueur et haltères ; rien de bien original, espérons seulement qu'Americana aura la bonne idée de faire un logiciel meilleur que ceux d'Epyx ; ça risque d'être dur.

INCENTIVE VOLONTAIRE

Excellent, le jeu de mots. Bon, Incentive Software annonce trois nouveaux logiciels, deux sous le label « double gold », le troisième sous celui de « gold medallion adventure ».

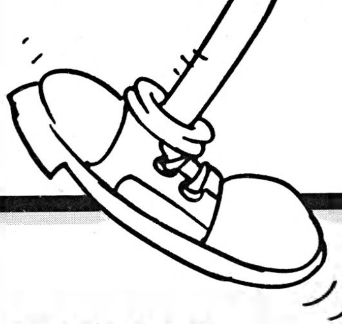
Karyssia est un jeu d'aventure entièrement graphique, dont l'intrigue se déroule dans la petite île de Senduarin, où les prophètes ont annoncé l'avènement des forces du mal. Qui aurait pu croire que la jolie princesse Karyssia n'était en fait que l'incarnation du Mal ? Bon, bref, tuez-là, cette malfaisante.

A paraître sur Spectrum.

Vient ensuite Zodiac, qui n'est pas du tout un logiciel d'astrologie avancée, mais encore un jeu d'aventure entièrement graphique. Scénario simple : l'ignoble-malfaisant-vilain-pas-beau-méchant sorcier Ramus a l'intention de vous détruire, vous et votre tribu d'anciens guerriers. Vous cherchez donc un moyen de le bannir, sachant que « le seul moyen se trouve dans les étoiles » (c'est pas moi qui le dis, c'est la prophétie). Alors recherchez donc les douze signes zodiacaux, ça pourra vous servir. Le tout baigne dans une atmosphère nimbée de beaucoup d'humour... anglais. A noter qu'un second jeu (d'aventure lui aussi) est fourni gracieusement : « The Search for the Secret Life », tout un programme (si j'ose dire).

Bientôt sur Commodore 64.

Enfin et pour finir, Nova est encore une aventure graphique (qu'est-ce qu'il bosse, le graphiste d'Incentive !), dans lequel votre mission est de libérer une station spatiale des cyborgs qui l'infestent (je simplifie, bien sûr). Ce qui ne va pas être facile, si vous voulez mon avis (et même si vous ne le voulez pas est-ce que je vous



demande le vôtre, moi ?). Une deuxième aventure est fournie, gratuitement : Haunted House, jeu dans lequel vous incarnez un vieux clochard qui recherche un abri pour la nuit. Vous en trouvez finalement un, dans une vieille maison abandonnée... mais hantée.
Sur Amstrad CPC, dans quelques temps.

Oh les cochons !

Bulldog Software annonce un nouveau logiciel dont l'histoire ne manque pas de sel : un haut dignitaire de l'Otan se fait attaquer par des petits loubards, et se retrouve dans la ville, nu comme un ver. Son but est de retrouver ses vêtements (bien sûr !), mais aussi de trouver quelque chose à manger avant de tomber d'inanition. Tout en évitant la police, qui crie à l'attentat à la pudeur ! C'est Jerry Lewis le scénariste, ou quoi ?
Pour MSX et Amstrad CPC.

MICROPROSE 70P SECRET

Project, un projet bien réel nous arrive incessamment des USA. Project Stealth Fighter est encore l'une de ces simulations aériennes dont Microprose à le secret.
C'est aujourd'hui aux commandes du dernier avion de chasse de l'armée américaine (classé Top Secret) que l'on vous propose de jouer. Cet avion est entre autres éléments muni de missiles, de roquettes, de canons mais aussi de lasers ! Sortie prévue sur Commodore 64 pour commencer.

SUPER COPTER

S'il s'est toujours passionné pour les avions, Bill Stealey n'en admire pas moins les monstres de destruction que sont les hélicoptères de la dernière génération. C'est ainsi que nous allons voir apparaître ce mois-ci dans le ciel de France, Gunship. C'est une simulation de l'hélicoptère américain Apache AH-64 l'un des engins les plus redoutables.
Suréquipé, l'Apache est d'une agilité surprenante. Il autorise aussi bien les vols en rase-mottes à pleine vitesse, les vols arrières, les piquets plein gaz...
Disponible sur C64, Apple, Amstrad et PC. Les versions ST et Amiga devraient apparaître en décembre.
Le très célèbre F15 Strike Eagle de Microprose est enfin disponible sur ST tout comme Kennedy Approach la simulation de contrôle aérien.

PARA SOLISTE

Microprose ne rime pas avec arcade. Et pourtant celui-ci nous propose (mi-octobre) son premier jeu d'arcade ! Il a pour nom Airborne Ranger. Le joueur fait partie de l'élite des commandos parachutistes. Il est donc parachuté au dessus des lignes ennemies avec pour seule arme un revolver. Au joueur de trouver d'autres armes, des munitions et des vivres...
Premier micro servi, le C 64.

A L'ABORDAGE...

Enfin pour clore l'énorme chapitre Microprose, voici le dernier mais pas le moindre de leur logiciel : Pirates. Revivez les grandes expéditions de pirates tels sir Francis Drake ou sir Henri Morgan. Les villes, les pays et les navires ont tous existé. Pirates offre de l'aventure et de l'action à tous les coins du soft (femmes fatales, guerres, marins douteux, traités...). Des batailles navales, des duels au sabre, le vent, la tempête et les récifs sont le lot quotidien des pirates de Pirates.

WALT DISNEY

Gremlin a obtenu du géant de l'animation (Walt Disney) la possibilité d'adapter Basil sur micro. Le jeu, « Basil the Great Mouse Detective » met en scène les différents personnages du dessin animé. Basil (le joueur) doit secourir son ami le docteur Dawson des griffes du démoniaque Ratigan. La sortie du jeu est prévue pour ce mois-ci en Angleterre sur Spectrum, Amstrad et Commodore.

NUMERO 10

Revivez les derniers matches d'un des plus grands footballeurs de la planète, en l'occurrence Platini. FIL propose un Nième logiciel de football. Cette version tourne sur PC. Le joueur garde la possibilité de disputer des matches contre l'ordinateur et de régler le chronomètre (durée d'une mi-temps). Allez, tous à vos crampons...

CALIFE A LA PLACE...

Iznogoud, l'ignoble Grand Vizir s'est encore pris à son propre piège. Le voici maintenant enfermé parmi les octets d'un programme proposé par Infogrames. Tabary son illustre créateur ne le supportait plus.
Iznogoud apparut pour la première fois en 1962 et sortit en un premier album en 1966. Le logiciel d'Iznogoud est un jeu d'arcade/aventure. Bien sûr, le fidèle serviteur Dilatlarath l'accompagne au pays de la magie, Bagdad. Le jeu est inspiré de quatre bandes dessinées différentes qui sont : « Le Complice d'Iznogoud », « Iznogoud et les Femmes », « l'Anniversaire d'Iznogoud » et « Je veux être Calife à la place du Calife ». Près de trente-quatre personnages se promènent à l'intérieur de vingt salles.

Le logiciel est vendu avec une bande dessinée, il y a de quoi craquer, non ?

Preview

ET HOP ! UN PTIT COUP A DROITE !

LES RIPOUX

Après les héros de bande dessinée, c'est maintenant au cinéma que s'attaquent les éditeurs français. C'est à Bertrand Brocard et Cobra Soft que nous devons l'adaptation des Ripoux. Voilà enfin un logiciel dont le héros doit absolument être un pourri pour s'en sortir.
Le joueur va retrouver les personnages du film : marabouts africains, petits dealers, gros bonnets, putains et maquereaux, indics, recéleurs... et les bœufs carottes (la police des polices).
Le terrain de jeu est celui du film (Barbès, Pigalle). Il a été entièrement mémorisé rue par rue jusqu'à la plus petite impasse ! Les Ripoux est un jeu d'aventure graphique qui propose des bulles toutes faites à choisir. Le joueur, un flic comme dans le film est armé, mais gare aux bavures !

LA MARQUE JAUNE

Cobra Soft tape encore très fort avec un autre logiciel, cette fois-ci une adaptation de la bande dessinée d'Edgar Jacobs. Ce logiciel met en scène les deux compères Blake et Mortimer ainsi que l'inévitable Olric. Les graphismes reprennent quasiment trait pour trait ceux de la BD et sont en plus dotés d'animations. Nous attendons la marque Jaune avec impatience, « by jove » !

LE RÔDEUR

Après le livre dont vous êtes le héros, la BD dont vous êtes le héros, Cobrasoft annonce le logiciel dont vous êtes encore et toujours le héros. Ubi Soft l'a pris de vitesse (ceci dit en passant) avec son soft « Le Nécromancien ». Souhaitons seulement que le logiciel de Cobra soit plus performant. Le scénario quant à lui semble de la même plume que ceux que l'on a coutume de rencontrer (malheureusement). Exemple : dans le royaume de Truc, dans la forteresse de Chose, le roi Machin et son fidèle baron Bidulle... A voir plus en détail.

A L'ERE DU METAL HURLANT

Grâce à un accord avec la célèbre revue Métal Hurlant, Ere Informatique dispose de l'utilisation du nom et du logo de celle-ci. Sous le label Métal Hurlant, Ere sortira une nouvelle gamme de logiciel comprenant l'aventure, l'humour et le fantastique/science-fiction. Parmi les premiers citons Blood, Crash Garett ou Bubble Ghost.
D'autre part, nous attendons la sortie imminente de produits comme Altaïr II (Trauma) et Phœnix (action) sur ST, ou d'Oxphar (jeu d'aventure) sur CPC et Thomson.

SAPIENS

Torgan le Néanderthalien s'attaque aux PC et ST. Enrichi de nouvelle capacité (nombre de Ko oblige) le héros de la saga Loriciellienne a la possibilité de partir à l'aventure avec un compagnon ou une compagne. Ce deuxième personnage a de plus l'avantage de pouvoir être manipulé par un second joueur. Le logiciel sur Atari ST est d'autre part remarquable par ses graphismes (de type Sapiens néanmoins) et par les qualités du soft encore plus poussées que sur le PC. Il ne nous reste plus qu'à découvrir la version Amiga (si elle est envisagée).

LE DOIGT DANS L'OEIL...

A la mi-saison du championnat du monde de formule 1, Nigel Mansell le pilote britannique de Williams était en position de prétendant principal au titre 87. Depuis la situation a évolué, ce dernier a toutes les chances de voir son coéquipier Nelson Piquet couronné ces prochains jours !
Martech pour qui la prospective ne semble pas être une science exacte avait décidé de sortir un logiciel de simulation automobile sous le titre de Nigel Mansell Grand Prix. La sortie du logiciel est toujours prévue. Son titre est moins sûr.

BLUEBERRY

Les Passagers du Vent ont fait des émules. Voici une seconde grande bande dessinée adaptée sur micro. Le logiciel « La Mine aux Diamants » est tiré de l'un des albums de la célèbre série des Blueberry. Ce logiciel sera un jeu d'aventure, et si le scénario du soft est aussi bon que semblent l'être les décors Coktel Vision tiendra certainement là un bestseller.

MANDROID

La suite de Cyborg arrive (CRL) en la personne du logiciel Mandroid. L'univers dans lequel évolue le joueur est un univers de dépravation (ce qui n'est pas pour déplaire à certains) où se croisent des ivrognes, des prostitués, des voyoux... Le sous-titre de Mandroïd est « Une journée de débauche », tout un programme !
Toujours chez CRL, un nouveau jeu d'aventure fait son apparition. Développé par de jeunes programmeurs l'histoire se déroule au pays de « Pharaon » dans un monde où les dieux ne sont plus les moindres de ses habitants (Seth, Osiris, Isis...).

Enquêtes de joystick

Meurtres en série dans l'île de Sark

De retour de l'enfer, notre envoyée spéciale témoigne

Vous vous rappelez peut-être qu'au printemps 1987, l'éditeur châlonnais Cobra Soft sortait un nouveau jeu, (d'abord sur Amstrad CPC), « Meurtres en Série » ? Qui plus est en clamant haut et fort que tout était réel : le lieu, le trésor caché, les personnages qui disparaissaient et le vieux marin un peu fou perdu sur son îlot et détenteur du secret ? Game, toujours à l'affût de la vérité dépêcha alors Julie Térature, « grand reporter » accompagnée de Bertrand Crobard, détective privé, pour enquêter sur la réalité de cette ténébreuse et insulaire affaire.

25 juillet 1987. J'arrive en gare de Saint-Malo à 5 h 45. Moi qui déteste me lever à l'aube, je pense en toute sincérité que je viens d'accomplir ma BA mensuelle (au moins !). Je me trompe, mais ça, je ne le sais pas encore.

Bertrand est là qui m'attend après avoir essayé en vain de trouver un indicateur parmi les habitués de la criée de Saint-Malo. Tant pis, nous nous débrouillerons tous seuls à Sark. Deux heures et quart plus tard, nous sommes tous les deux installés à bord d'un « Condor », espèce d'hydroglisseur fonçant en direction de Guernesey. Cinq minutes passent et nous sommes « blancs ». Cinq autres minutes et le blanc a viré au vert. Encore dix autres minutes et nous avons chacun le visage enfoui dans un sac en carton, aimablement remis par l'hôtesse de bord. Nous rendons ce qu'il est convenu d'appeler nos « tripes et boyaux ». C'est donc dans un état de délabrement intestinal et moral important que nous posons un pied incertain sur l'île de Guernesey.

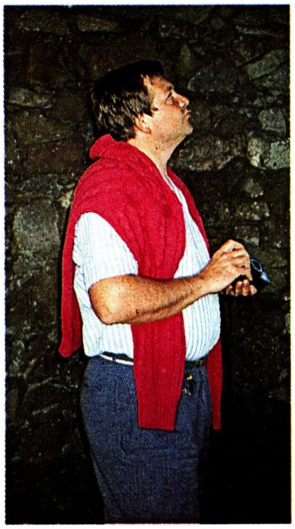
il nous faut essayer de faire bonne figure devant la douane anglaise qui ne doit pas nous remarquer parmi la foule des gentils vacanciers : il est hors de question que qui que ce soit se doute du but de notre mission : retrouver le trésor des Gaulois en glanant le maximum de renseignements plus vite que la cohorte de joueurs adeptes de la secte « Cobrasoftienne » qui est déjà sur l'île (pour notre plus grand malheur). Je me permets ici de vous rappeler qu'en 52 avant J.C. toute la Gaule était envahie... toute mis à part un petit village peuplé d'irréductibles Gaulois. Si vous êtes de ceux qui ont suivi assidûment cette période passionnante de notre histoire, vous devez vous rappeler que dans un ouvrage d'époque « Astérix et le Chaudron Magique », deux héros gaulois s'en vont cacher les sesterces que le peuple gaulois refuse de rendre à César (parce que ce n'est pas à lui !). Et bien ce trésor, divers recoupements archéologiques montrent qu'il repose quelque part dans l'île de Sark. Mais refermons là la parenthèse.

Bref, nous réussissons à sauter dans un petit bateau en partance pour Sark, propriété d'un vieux pêcheur, si vieux qu'on imaginerait bien voir des chapelets de moules et autres algues accrochés à ses bottes. Un peu

comme sur les rochers régulièrements recouverts par la marée... Et sur ce vieux raffiot, rebelote, mon estomac me trahit lâchement. Enfin voilà Sark et son unique port. L'idée que parmi la foule toujours présente à l'arrivée d'un bateau se cachent peut-être plusieurs assassins n'arrive même plus à me donner la nausée !
A Paris, la « rédac'chef » m'a dit : « A Sark, il n'y a pas de voitures, seulement quelques tracteurs et des vélos : vous pourrez aisément en louer deux, comme ça, votre note de frais sera moins monstrueuse que d'habitude ! » T'avais raison, Germaine, sauf que les vélos, il n'y a pas moyen de les louer avant de s'être grimpé une côte d'au moins 16% sur une distance de quelques 1 km 500, tout ça sous le soleil de midi sinon c'est pas drôle. Bref, arrivés sur le plateau sarkien, je vous assure que la p'tite Julie et le père Bertrand ne sont plus très reluisants. Glauque est certainement l'adjectif qui nous convient le mieux. Vous vous dites : ils sont allés se reposer.
Eh bien non ! Les « Cobrasoftiens » sont absolument partout à poser des questions invraisemblables à tous les malheureux, mais néanmoins anglais, conducteurs de charettes hypotractées. Si nous voulons arriver avant eux il faut faire vite, ouvrir nos oreilles – et les bonnes ! – scruter l'horizon – et ses moindres détails.

Ma selle est trop basse !

Bertrand, retrouvant ses esprits, il fait rapidement le tour des loueurs de vélos. Devinez quoi ? Ils n'ont plus rien ! Nous partons donc complètement « heureux » et à pieds ! Quelques minutes de marche plus loin, nous sommes en rase campagne et repérons deux espèces de bicyclettes plus ou moins rouillées. Elles semblent abandonnées là. Un bref coup d'œil à gauche, puis à droite et nous les « empruntons » d'un commun accord. Evidemment je prends la plus petite des deux et nous partons. La seule chose que nous savons, c'est que notre bateau de retour part dans 24 H et que d'ici là nous devons retrouver le trésor.



Le trésor est caché là !

Nous entrons dans un pub, histoire de nous rafraîchir le gosier qui, faut-il vous le rappeler, en a bien besoin. C'est peut-être là le seul moment où la chance s'occupe un petit peu de nous. Nous surprenons une conversation entre deux « Cobrasoftiens » où il est question de « vieux marin fou... sur un îlot au large de « Little Sark... » qui aurait des tas de tuyaux intéressants... ». Hop, nous enfourchons nos tristes moyens de transport et nous fonçons vers « Little Sark » (endroit de l'île séparé du reste par une mince bande de terre appelée « La Coupée » – le lieu est effectivement baptisé en Français, preuve s'il vous en faut du passage des Gaulois ! –). Alors, non seulement mon vélo est tout petit mais en plus la selle est trop basse.
Bien sûr, Bertrand raille : « Une selle ça se remonte ». Mais moi j'ai déjà essayé de la remonter et je vous promets qu'elle ne se remonte pas. Et même lui, il n'y arrive pas. (Bon, vous allez peut-être penser que nous ne sommes rien que des détectives amateurs, mais c'est vrai : nous sommes partis à la recherche d'un trésor sans aucun outil. Ni pelle, ni pioche, ni encore moins tournevis ou clé à tube !). Je m'en vais donc par les chemins sarkiens, pédalant gaiement, les genoux sous le menton !
Au bout de deux à trois kilomètres, j'ai les mollets qui fatiguent. Nous convenons donc de nous arrêter dans le prochain pub : « La Sablonnerie » du nom donné par les Anciens à la terre sablonneuse du lieu. Bertrand qui faisait le fringant cycliste devant moi s'affale sur une chaise longue dans le jardin de l'auberge, pendant que je sirote un espèce de breuvage à base de vieux Scotch Whisky et d'une sorte d'hydromel, accoudée au bar. C'est pas très bon, mais ça nous réveillerait n'importe quel pendu !
Arrive un groupe de

touristes, qui m'ont tout l'air d'être des Cobrasoftiens. Mes soupçons se confirment lorsque je les entends se plaindre de ce que le vieux marin a quitté son repaire sur son îlot où ils n'ont plus trouvé qu'une rapide phrase griffonnée

LE JEU SUR ST

Sark ! Détrompez-vous mes cocos, ce n'est pas une nouvelle insulte, mais le nom d'une île d'une superficie d'à peine cinq kilomètres carrés, située entre Jersey et Guernesey (Sark en est le nom anglais. Les chauvins prononceront Sercq). Un lieu enchanteur s'il en est, véritable paradis à quelques kilomètres seulement de Saint-Malo, où le tracteur est le seul moyen de transport motorisé permis. De ce nouvel Eden, Cobra Soft, par l'intermédiaire de Bertrand Brocard, a choisi de faire les lieux et décors de Meurtres en Série.

Intrigue

Par un beau matin d'octobre 1986, précédé de votre réputation de fin limier, vous êtes demandé sur l'île de Sark, pour tenter de résoudre une bien ténébreuse affaire : un meurtre a été commis. Bien qu'excellent investigateur, vous n'avez que huit heures pour découvrir l'assassin : votre bateau, arrivé à 11 heures, repartira inexorablement à 19 heures, avec ou sans vous. Et pour vous compliquer encore une tâche déjà bien difficile, plusieurs autres meurtres seront commis tout au long de votre enquête. Mais c'est pas tout (eh non) : les gens parlent aussi d'un certain « secret des moines » et d'un trèsor, qui seraient liés à l'affaire. A vous de faire preuve une fois de plus de perspicacité et de flair, pour faire d'une pierre trois coups.

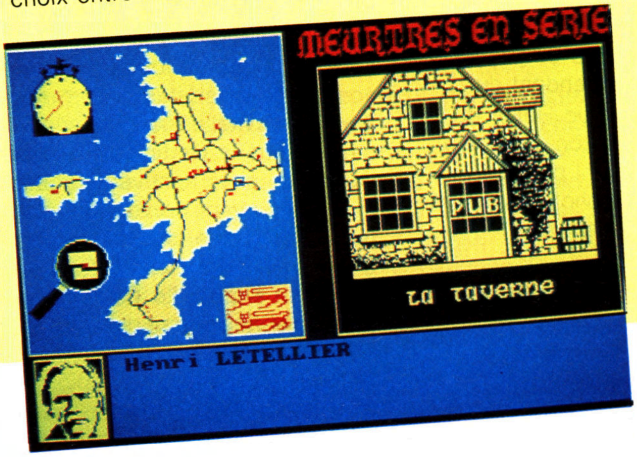
Indices

Fidèle à sa politique de la série des « meurtres », Cobra Soft a glissé dans le coffret de Meurtres en série tout un tas d'indices, dont l'utilité ne fait aucun doute : ce sont là les accessoires idéaux à un encrassement au moins de votre bureau, sinon du clavier de votre ST. Attention donc à bien ouvrir le coffret de « Meurtres en Série » bien au dessus d'une poubelle, ou d'un chiffon.
Ces indices sont un morceau de journal, une plaquette d'argile (c'est elle qui s'effrite dans la boîte), un horaire des marées (utile pour les promenades en bateau), un bouchon de liège, des photos certainement compromettantes, un roi de cœur déchiré en deux, et quelques documents sténographiques, artistiques ou électroniques.
Sur la disquette programme elle-même, se trouvent en plus du jeu une démonstration et un « digitaliseur » pour inclure votre petit minois dans le jeu, avec les autres personnages, histoire d'épater la galerie (Barbès).

What time is it, please ?

Voilà une question que vous vous poserez certainement souvent tout au long de votre enquête, étant donné que l'heure joue un rôle très important dans « Meutres en Série ». Eh oui, car le jeu se déroule en temps réel. Enfin, en théorie. Car, et c'est finalement assez comique, l'horloge ne tourne que pendant vos déplacements. (Dis, Monsieur Brocard, tu l'as programmé en GfABasic, ton jeu ?). Les véhicules à moteur étant interdits sur l'île de Sark, vous avez le choix entre deux moyens de transports : vos pieds ou le vélo. Il est donc conseillé de s'en dégotter un le plus rapidement possible, pour ne pas perdre de temps par la suite.
Pour se déplacer dans l'île, utilisez le clavier ou la souris. Une flèche se déplace sur la carte, dont la pointe indique votre position. Il est à noter qu'en cas de déplacement « à pied sur la route », il vous est impossible de la quitter, ce qui est logique, sinon cette option ne mériterait pas son nom.
Au cours du jeu, certaines touches du clavier vous seront utiles : « R » pour regarder un lieu, « F » pour le fouiller, « I » pour interroger un personnage, « A » pour accomplir une action en général, et « D » pour choisir le mode de déplacement qui vous semble le plus adéquat.

Stéphane Schreiber



Crobard au plus fort de l'action.

sur un bout de papier « le secret des moines serait enfoui sous la terre ». Eh ben c'est — presque — pas compliqué : Sark fait 5 km sur 2 de superficie : y'a k'à creuser. Sitôt pensé cette décision idiote, je me mets à flipper comme une souris sans son mac : on n'y arrivera jamais et j'en ai marre de cette île anglo-saxonne à la noix. Mais Bertrand propose : « Nous n'avons qu'à nous balader partout : dès qu'on voit quelqu'un qui creuse, on se cache jusqu'à la nuit, on prend sa relève et on trouve le trésor avant lui ». Elémentaire mon cher Crobard ! Décidément, nous avons de la chance dans les tavernes, mais le fait que la secte cherche partout avec autant d'assiduité m'inquiète : ils seraient bien capables de trouver avant nous ceux-là ! Bertrand quant à lui est si peu inquiet qu'il s'est carrément endormi. Je me demande si de retour à Paris je ne ferais pas mieux de devenir « détective privée ». Nous avalons sur le pouce — ce qui tache au passage mon pantalon — des côtelettes d'agneau à la menthe et repartons en vadrouille à la recherche de « quelqu'un qui creuserait » !!! Au passage nous admirons la Seigneurie : comme son nom l'indique c'est la demeure du Seigneur de Sark, descendant du premier Duc Helier de Carteret. Son jardin est déjà envahi par des touristes-photographeurs-fous : autant s'en éloigner !

Vers 19 h 30, nous avons atteint un degré de fatigue proche de l'exténuation totale, lorsque j'avise un vieux bonhomme au loin avec une pioche, au pied du vieux phare de l'île. Joie et bonheur intenses : nous approchons du but ! Et bien pas du tout !!! A 20 h le bonhomme s'en va, les mains apparemment vides ; à 20 h 01 nous prenons sa place, lui piquant la pelle et la pioche qu'il se réservait pour le lendemain matin. A 23 h 56 nous dormons tous les deux le nez tourné vers la lune, serrant convulsivement nos précieux outils. Inutile de vous préciser que nous étions bredouilles vaincus par l'épuisement.

Y'a plus rien !

Le lendemain matin, je suis la première à me réveiller avec la désagréable sensation de me retrouver en plein milieu d'une manif de premier mai : à peu près aussi isolée ! Sur le chemin, les gens se hâtent tous dans la même direction : Little Sark. Je pressens quelque chose de terrible pour nous et m'en vais les questionner. Un jeune paysan me renseigne : « On a retrouvé un cadavre ce matin à côté de la vieille tour à Little Sark. Il paraît que dans la tour il y a un trésor caché au milieu des pierres, on va tous tenter notre chance ».

Je réveille Bertrand et nous pédalons de toutes nos forces vers Little Sark et sa vieille tour. Et c'est là que le destin décide de nous achever : mon pneu avant crève. Le temps de finir le chemin à pieds : il n'y a plus personne à la vieille Tour, juste une vieille jument qui a l'air de se moquer de nous. Tu parles, ils sont tous passés avant nous, une fois de plus nous arrivons trop tard et malgré notre fouille intensive quoique désespérée de l'endroit, nous ne trouvons plus rien, mis à part trois mégots, une boîte vide de Coca et un emballage de pellicule photo : les Cobrasoftiens doivent se régaler en ce moment avec le trésor ! Mais il est 11 h 45, et notre bateau doit repartir dans une demi-heure. Nous abandonnons les bicyclettes gracieusement empruntées 24 h plus tôt et dévalons la côte en direction du port et... allez, un petit effort d'imagination ! Eh oui, vous avez deviné : nous ratons le bateau. La poisse ça vous oublie difficilement ».

Epilogue

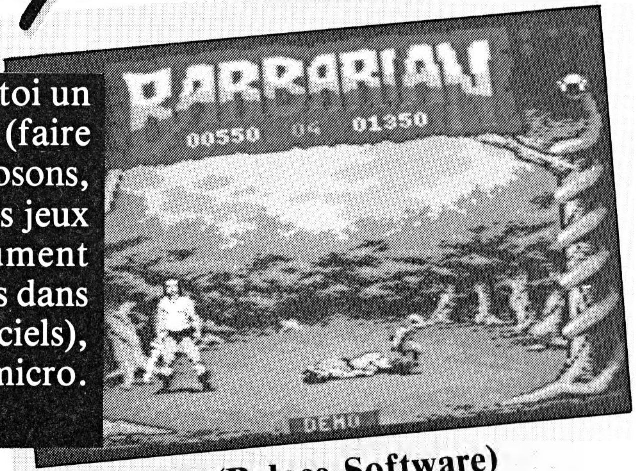
NDLR. Julie Térature et Bertrand Crobard ont finalement soudoyé le vieux marin qu'ils avaient rencontré à l'arrivée pour qu'il les ramène à Guernesey. De là, ils ont dépensé toutes leurs économies pour se payer le retour à Saint-Malo en avion (la rédac'chef n'aurait jamais accepté des billets d'avion sur une note de frais) : il n'y avait plus de bateau vers le continent. Le train pour Paris ne les ayant pas plus attendus que le bateau pour Guernesey (même la SNCF avait décidé de trahir leur confiance), ils firent du stop et furent pris par une 2 CV. Bref, c'est écœurés de la vie que nous les vîmes revenir bredouilles et nous n'eûmes même plus le courage de les réprimander pour leur échec. Ils se chargèrent eux-mêmes de se punir : Julie travaille maintenant au service des « Petites Annonces » et Bertrand est allé se perdre dans un trust de maisons d'édition.

Ceci dit nous lançons un appel au, ou à la, Cobrasoftien(ne) qui aurait compris quelque chose à l'énigme de « Meurtres en Série » ou mieux, qui aurait retrouvé le trésor. Nous aimerions pouvoir mieux expliquer à nos lecteurs ce qui s'est passé sur cette f... île, un morceau de trésor ne nous déplairait pas et en outre, il y a une place de grand reporter à prendre : nous avons appris que Loriciels se préparait à envoyer des joueurs en orbite autour de Jupiter. Nous ne serons pas des ingrats. Salut.

Dernier reportage (texte et photos) signé : Julie Térature

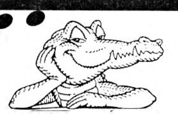
les indispensables

Ça fait un petit moment que tu as chez toi un micro, ou bien tu viens de t'en payer (faire offrir) un : tant mieux ! Nous te proposons, machine par machine une sélection des jeux vraiment, complètement, absolument supers, géniaux, d'enfer !!! Si tu les as dans ta logithèque (= bibliothèque de logiciels), tu es sûr de bien rigoler avec ton micro. Sinon… t'es rien qu'un mauvais !



BallBreaker (CRL Group)

Dérivé et concurrent direct d'Arkanoïd – tout comme Krak-Out – BallBreaker présente l'important avantage d'innover. Le mur de briques est représenté en trois dimensions, horizontalement. Mais une vue différente n'est pas le seul changement par rapport au casse-briques tel qu'on le connaissait jusqu'alors : le mur est un vrai mur. Oui, je sais, ça semble ridicule à dire comme ça, mais jugez-en plutôt : lorsqu'une brique de la rangée inférieure est détruite, celle placée immédiatement au-dessus « descend » d'un étage. Logique, non ?
De plus, certaines briques sont habitées par d'immondes bestioles aux instincts ravageurs et destructeurs, à éviter de préférence.
Un excellent jeu, que tout bon Amstradiste qui se respecte se doit de posséder absolument.



Barbarian (Palace Software)

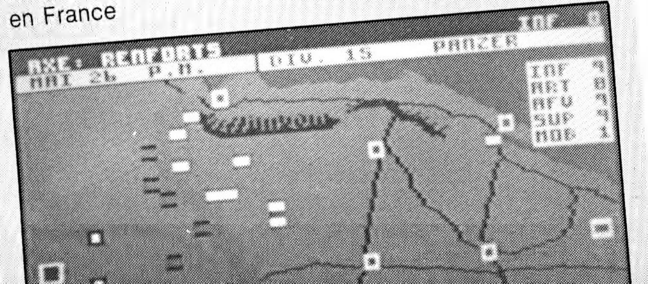
Il était dit que des grandes steppes lointaines, viendrait un guerrier vengeur, dont la lourde épée écraserait les forces maléfiques ayant envahi le « Grand Territoire ».

A leur tête, le méchant sorcier Drax avait capturé la belle princesse, dans l'espoir que le guerrier de la paix se jetterait dans le piège. Quelle occasion ne tenait-il pas là d'anéantir à jamais le combattant du Bien ?

Las ! Le guerrier, guidé par un amour sans bornes de la justice et par un joystick bien solide se met à éliminer un à un les gardes immondes de l'affreux Drax. (Son plan partait en peau de saucisson, si je puis m'exprimer ainsi).
Impossible de ne pas posséder ce jeu des mêmes auteurs que Sorcery, aux graphismes, à l'animation et à la sonorisation plus que convaincants.

Tobrouk (PSS/ERE)

Quand on dit « wargame », on pense aussitôt « PSS ». Et quand on dit « wargame PSS », on pense aussitôt « Ere Informatique ». A juste titre d'ailleurs, puisque les deux éditeurs signèrent naguère un contrat de distribution exclusive en France des wargames PSS par Ere. Tout ça pour dire que Tobrouk est un wargame PSS distribué en France par Ere Informatique. Et même un excellent wargame. Outre la « classique » possibilité de revivre en temps réel la bataille qui se déroula à Tobrouk en 1942, ce logiciel offre l'incroyable option du jeu à deux ordinateurs, reliés par un câble bien entendu fourni (avec le soft, pas avec les ordinateurs). Ne nous méprenons pas : chaque joueur ne voit pas les actions de l'autre, et réciproquement, vice-versa. Excellent, dans tous les sens du terme.

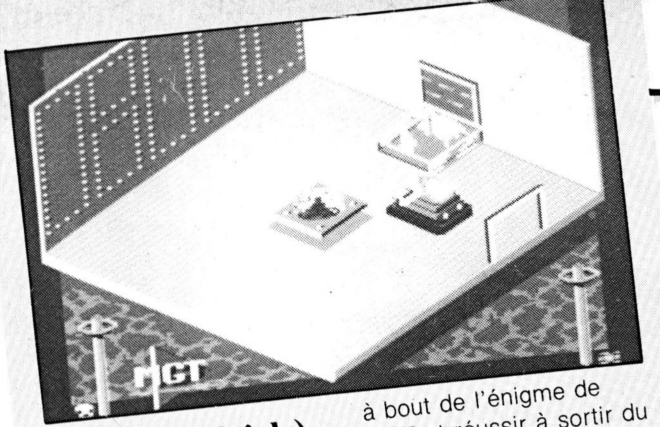


Sorcery (Palace Software)

A minuit, toutes les citrouilles ne redeviennent pas carosse (ou le contraire, je ne sais plus très bien). Bref, une sorcière, pas si méchante que ça, doit combattre avec ardeur un peuple de citrouilles aux intentions pas très claires. Re-bref, le combat s'engage, l'armée est contente. Dans une multitude de décors tous plus somptueux les uns que les autres, notre sorcière bien-aimée se verra dans l'obligation de retrouver avant toute chose le Nécromancien, sorte de sorcier aux pouvoirs magiques incommensurables. Une grande aventure l'attend, dont l'issue décidera de sa vie ou de sa mort. Mais elle en a vu d'autres, et notre sorcière est emballée (ah ouais, très bon ça).

Meurtres en série (Cobra Soft)

Dans la fidèle lignée Cobrasoftienne des « détectives en herbe », Meurtres en Série n'innovait point énormément. Toutefois, la complexité de l'énigme proposée et le charme des décors conquirent rapidement les plus durs des critiques de logiciels informatiques. Bertrand Brocard tient là un filon en or, qu'il ne va pas lâcher de si tôt. A notre plus grande joie, fort heureusement.



MGT (Loriciels)

Certes, le Magnetik Tank n'est pas des plus maniables. Les déplacements sur coussins d'air présentent le désagréable inconvénient de ne pas permettre les arrêts d'urgence. Il est donc nécessaire, voire indispensable, de posséder des réflexes à toute épreuve pour venir à bout de l'énigme de MGT et réussir à sortir du labyrinthe infernal dans lequel vous vous trouvez enfermé depuis des éternités. Sans compter les bâtons que moult ignobles bestioles ne manqueront pas de venir mettre dans vos roues (ou plutôt dans vos coussins d'air, dans le cas présent).

Un dérivé de Crafton & Xunk certes, mais quel dérivé !

Xeno (A.N.F. Secundus Nulli)

En des temps futurs bien éloignés, un sport fait fureur : le Xeno. Dérivé de football, de hockey sur glace et de billard français à la fois (bonjour les mélanges !), il demande à celui qui le pratique une finesse à laquelle ne l'ont pas habitué les discours de nos speakerines nationales. Une connaissance toute particulière de la loi des rebonds et de l'élasticité des corps ne sera non plus pas de trop, ainsi que des réflexes enviés par la plus svelte des chattes angora de mon immeuble.

Un jeu hélas trop méconnu, que seuls quelques rares initiés possèdent.

3D Grand Prix (Amsoft)

Premier logiciel de Amsoft à vraiment faire l'unanimité de la presse (aussi bien écrite qu'audiovisuelle), et des médias (écrits et audiovisuels), cette simulation de course de F-1 était à proprement parler stupéfiante. A l'époque de sa sortie, rien sur Amstrad n'égalait le réalisme qui en émanait. Depuis, quelques progrès en la matière ont été réalisés, qui firent de 3D Grand Prix un ancêtre à ranger au placard. Pourtant, rien d'étonnant à ce que beaucoup d'Amstradistes y jouent encore. Il est vraiment difficile d'ignorer une telle réussite...

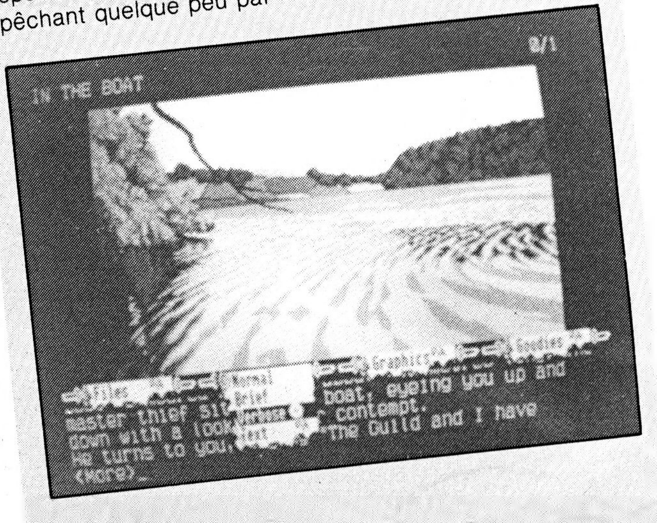
Crafton & Xunk (Ere Informatique)

Androïde entièrement dévoué à la cause de sa planète « natale », Crafton, accompagné de son fidèle podocéphale Xunk, se voyait remettre la terrible et délicate mission de retrouver un code aussi secret que terrible, éparpillé dans un vaste complexe d'outre-espace. Des savants de Marseille, emprisonnés là par le maître des lieux, détiennent chacun une partie de ce code. Pour les faire parler, le métallique Crafton devra user de toutes les armes imaginables, comme par exemple des seringues, ou bien des seringues, ou encore des seringues.

Le jeu qui « lança » vraiment Ere Informatique et qui fit réellement éclater au grand jour le talent de Michel Rho, ne pouvait pas échapper à ce hit des bests sur Amstrad.

The Guild of Thieves (Magnetic Scrolls)

The Pawn. Ça vous dit quelque chose ? Evidemment que ça vous dit quelque chose. Comment ne pas connaître ce jeu d'aventure aux graphismes époustouflants, mais pêchant quelque peu par un scénario par trop fantaisiste. The Guild of Thieves est écrit par les mêmes gens géniaux, qui se sont encore plus décarcassés : graphismes encore plus incroyables de réalisme, et surtout un scénario qui tient la route. De plus, même si Guild of Thieves n'est pas la suite de The Pawn, l'action se passe dans le même royaume de Kerovnia, qui a bien changé depuis. Indispensable.



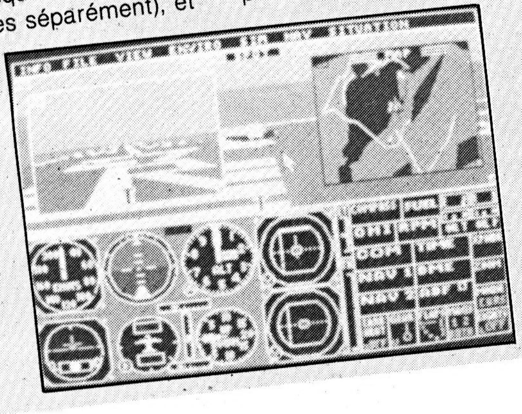
boat, eyeing you up and
master thief Si
contempt.
down with a look
The Guild and I have
He turns to you,
<More>_

GoldRunner (MicroDeal)

Rien de bien transcendant dans le scénario de ce logiciel, dont le nom ferait plus penser à un Pac-Man de troisième sous-catégorie qu'au soft de l'année. Et pourtant... Pour que votre planète natale mais pourtant chérie puisse retrouver une paix et un calme auxquels elle aspire (à tort) (elle « aspire à tort ») depuis longtemps, vous, à bord de votre super-vaisseau « GoldRunner » devez la débarrasser des immondes extra-Aliens qui sont venus l'envahir, comme ça, comme un train, sans crier gare. Survolez de superbes décors à la vitesse de l'éclair, et tirez sur tout ce qui bouge. Une animation sonore à base de voix digitalisée vous encouragera efficacement tout au long de votre juste quête.

Flight Simulator II (Sub'Logick)

Le simulateur de vol par excellence, celui qui fait maintenant figure de référence en la matière. Comment ne pas s'esbaudir devant un tel chef-d'œuvre de programmation ? Survoler les USA entiers (grâce aux disquettes « décors » vendues séparément), et découvrir toutes les joies du pilotage en temps réel est aujourd'hui possible. Et si des envies belliqueuses vous prenaient (les dégoûtantes !) le mode combat offrirait de quoi les satisfaire pleinement. Seul accessoire nécessaire : un thermo de café bien noir pour les nuits bien blanches que ce logiciel de manquera pas de vous faire passer !



Arkanoïd (Imagine)

Dans l'espace infini, là où règne une race d'extra-terrestres belliqueux, les « Briques », un vaisseau spatial est fait prisonnier. Dès lors, son seul but sera de recouvrer sa liberté. Un subtile mais « nez-en-moins » impitoyable combat s'engagera, dont l'issue est des plus incertaines. Le « Raquette » arrivera-t-il à vaincre les trente-deux armadas de « Briques » et le maître des lieux, l'ignoble « Maçon » ? Le bon vieux casse-brique de papy et mamy remis au goût du jour par les programmeurs de Taito Corporation, et adapté avec succès sur le ST par ceux de Imagine, a déjà fait, et continuera encore longtemps à faire beaucoup d'adeptes.

Gauntlet (US Gold)

Adapté d'un jeu d'arcade fort connu, Gauntlet possédait d'avance un label de qualité appréciable des connaisseurs : le sigle Atari était déposé sur sa jaquette. Et comme la version originale était également programmée par Atari... vous voyez ce que je veux dire. D'origine jouable à quatre, Gauntlet a perdu deux joueurs possibles lors de son adaptation. Il n'en reste pas moins qu'une bande de copains, genre guerrier, magicien, Walkyrie, etc., doivent sortir d'un labyrinthe infernal en éliminant un maximum de bestioles indésirables.
Un vrai plaisir, à ne partager qu'à deux...

Karate Kid II (MicroDeal)

Tiré du film du même nom, ce logiciel raconte l'histoire de Daniel Larue, champion de Californie de karaté sur piste, qui part à Okinawa, patrie de son cher mais vieux mentor, dont le père est en train de mourir. Quelle n'est pas sa surprise quand il apprend que celui-ci a une dette d'honneur à payer, qu'il ne veut pas parce qu'il est trop vieux, et que c'est lui-même, le petit Daniel, qui devra se battre ? Hein ?
Le reste, c'est de l'archi-connu : combats spectaculaires garantis, plus quelques séances d'entraînement à couper le souffle.

Septh

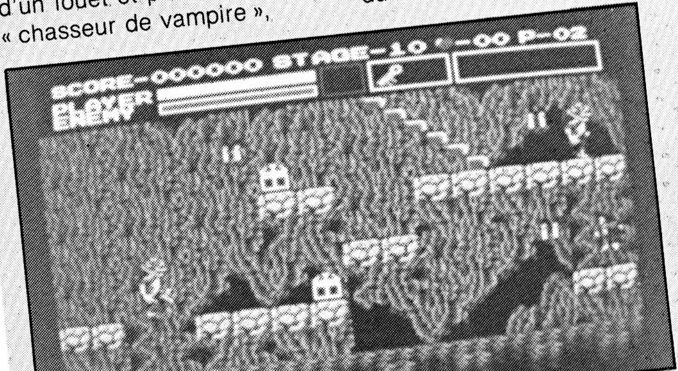
MSX

Nemesis (Megarom Konami)

Au fin fond de l'espace insondable, les belliqueux bactérions, êtres hybrides et envahisseurs galactiques de père en fils, viennent d'agresser ignominieusement la planète NEMESIS, considérée à juste titre comme la perle de la galaxie. Un tel outrage ne restera pas longtemps impuni, d'autant que le « warp battle », chasseur spatial extraordinairement sophistiqué mis à votre disposition, est doté d'un armement révolutionnaire des plus redoutables entre des mains expertes. Le choix des armes doit être judicieusement adapté aux attaques de l'ennemi et la difficulté des tableaux à traverser ne laisse absolument aucun répit. Le graphisme issu d'une imagination délirante et les musiques exaltantes au possible, font de ce jeu une incontestable réussite.

Vampire Killer (Megarom Konami, MSX II)

Trônant dans un immense château peuplé d'une faune épouvantable empruntée à l'imagerie du cinéma fantastique, le comte DRACULA jusqu'alors bien peinard, voit sa tranquillité menacée par une inquiétante intrusion. Un grand « balèze » armé d'un fouet et prétendu « chasseur de vampire », vient de franchir les grilles rouillées du lugubre domaine, avec la ferme intention d'anéantir sa seigneurie, via l'aide impromptue des éléments du terrifique décor. L'ordre est donné aux créatures de cauchemar, de tuer à tout prix l'inconscient avant qu'il n'atteigne son but. Aux accents de musiques excitantes, mouvementé sera le périple dans d'innombrables tableaux faisant honneur aux performances graphiques du MSX II.



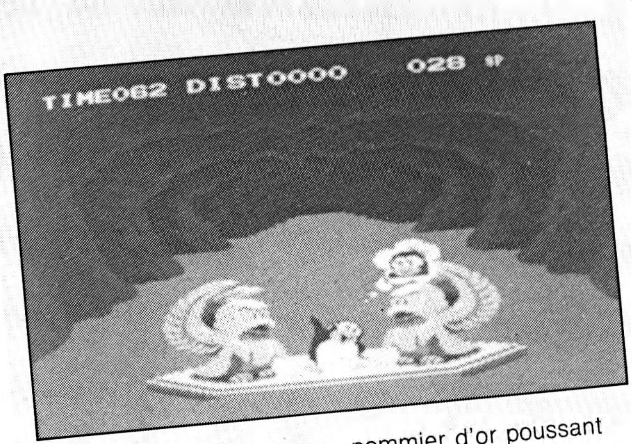
les indispensables

Hole in one professional (HAL)

A l'instar du tennis, le golf, jadis réservé à une élite de snobinards, s'est depuis sérieusement démocratisé. En outre, quiconque dépourvu de nature sportive et peu enclin à s'exhiber au grand air, peut désormais goûter aux joies de la compétition, par la grâce d'excellentes simulations. On découvre ici deux parcours de dix-huit trous aux terrains variés, dotés de nombreux obstacles (bunkers, étangs, arbres, collines), sur lesquels souffle un vent capricieux (force et direction indiquées). Toutes les options sont présentes (choix du club, direction et force du tir), ainsi que la possibilité de jouer à deux, en tournoi contre l'ordinateur et même de construire son propre parcours évidemment sauvegardable. La grande classe !

Eggerland mystery (HAL)

Suite à un mauvais sort, la séduisante princesse Lola vit un jour son âme se disperser dans le royaume d'EGGERLAND, en une multitude de blocs d'énergie. Dans l'espoir de retrouver sa belle, le bon prince Robin, personnage bleuté, rondouillard, mais néanmoins doté d'une vive intelligence, arpenta désespérément le vaste et tortueux domaine, à la recherche des innombrables morceaux. Les êtres maléfiques opposés à sa quête, apprirent à leurs dépens combien ruse et malice dominent violence et force. Plus de cent tableaux sont autant de casse-tête pour le joueur, qui doit constamment rivaliser d'astuce pour se tirer d'affaire en manœuvrant des blocs verdâtres. Absolument génial et passionnant !

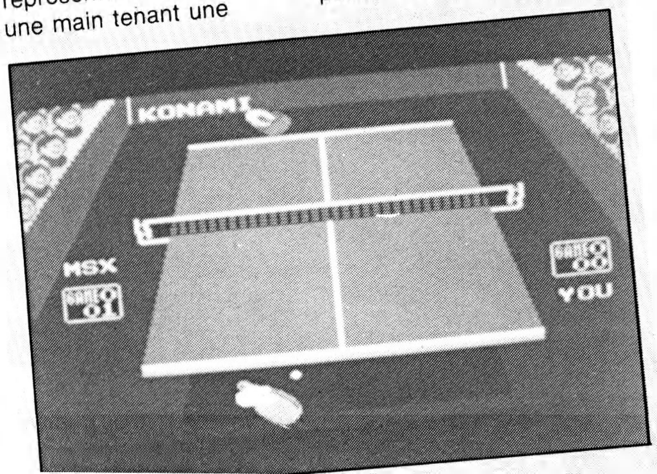


Penguin Adventure (Megarom Konami)

L'Antarctique, d'ordinaire connu pour ses vastes étendues glaciales et désertiques, se révèle ici comme un monde totalement délirant. Infortunée victime d'un mystérieux virus, la fille de sa seigneurie le roi des pingouins, s'éteint doucement sur sa couche princière. Seul remède possible : le fruit d'un pommier d'or poussant dans une lointaine contrée désormais peuplée de monstrueux phrysaurus (gros lézards débiles). Pour sauver la princesse, un courageux pingouin loin d'être manchot, devra, au cours d'une épique randonnée sur le vaste continent, récolter cœurs et poissons, éviter les failles mais faire du troc dans certaines, tenter sa chance au jackpot, voyager dans l'espace, etc. Une véritable et somptueuse folie pour le plaisir de tous.

Ping-pong (Konami)

C'est désormais de notoriété publique : il s'agit là de la meilleure simulation de tennis de table qu'il soit au monde. « Lift », « smash », « coup droit » et « revers » sont à la portée du joueur, représenté à l'écran par une main tenant une raquette. Une rumeur prétend que la perfection et le réalisme de l'animation et les bruitages, ont ému aux larmes notre champion national. Cinq niveaux de jeu sont proposés, où il est possible de jouer à deux ou contre l'ordinateur qui s'avère, à l'occasion, être un partenaire redoutable.



Knightmare (Konami)

D'un lointain passé nous vient une incroyable légende. Une sublime déesse répondant au doux nom d'Aphrodite, se fit un jour enlever par un démon sournois et goguenard, ayant à sa solde une véritable ménagerie de monstres aux pouvoirs redoutables. Le preux chevalier Poppolon, fort épris de la belle ingénue, parcourut résolument les huit territoires de l'infâme personnage et combattit avec vaillance moult créatures, en s'aidant des joyaux d'armes disposés céans par la grâce d'une bonne fée. Autant de perfection mérite le titre de premier grand classique MSX.

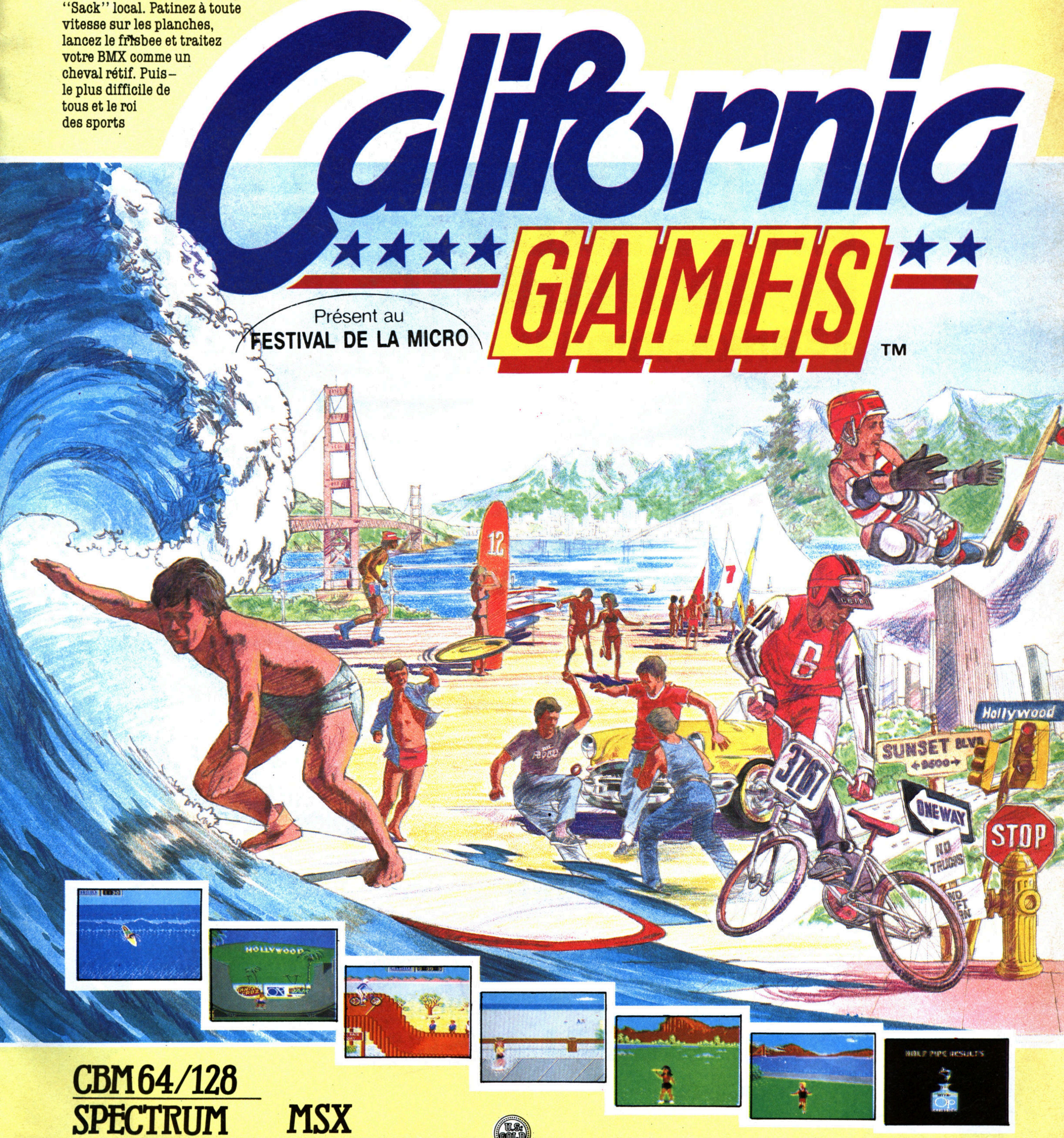
Roller ball (HAL)

En cette période de disette, il est bon de savoir économiser sur tout. En particulier sur des loisirs déraisonnables et fort coûteux comme par exemple : le flipper. Dans ce but louable, la société HAL nous propose ici une magnifique simulation de flipper à quatre étages. Ajoutés à un graphisme convaincant, la vitesse du jeu modifiable, les évolutions de la boule et la sonorisation des plus réaliste, procurent au joueur un vif plaisir, au moins égal à celui qu'il connut dans sa jeunesse sur de grosses machines bruyantes et cliquetantes.

Jean-Claude Paulin

Pour vous, maintenant, l'été durera toujours!

L'odeur du ressac, le soleil sur vos épaules, le sable entre vos orteils... Ceci n'est pas "California Dreamin'" – c'est tout-à-fait réel! Six des meilleurs sports de la West Coast américaine qui vont vous passionner! Stupéfiez vos amis par vos acrobaties sur le Skateboard; ou par votre maîtrise et votre aplomb au jeu de "Sack" local. Patinez à toute vitesse sur les planches, lancez le frisbee et traitez votre BMX comme un cheval rétif. Puis – le plus difficile de tous et le roi des sports californiens – lancez-vous hardiment sur la crête des lames de houle du Pacifique, afin de prouver qu'en matière de surfing, vous êtes imbattable! Vos sponsors portent des noms célèbres tels que Pacer Skateboards, Ocean Pacific®, RAD Mag, Frisbee® *, Hacky Sack® *, Morey Boogie® *, Burton® * Snowboards et Bluebird®. Les graphismes de California Games™ sont magnifiques, avec toute l'atmosphère de la West Coast, et un à huit joueurs. Vous y retrouverez la qualité toujours égale des produits Epyx... et bien plus encore!



CBM 64/128
SPECTRUM
SPECTRUM+3
AMSTRAD

MSX
IBM
AMIGA

Réalisé et distribué sous licence d'Epyx Inc.
U.S. Gold Limited, 2/3 Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX, Angleterre.
Epyx est une marque déposée sous le N° 1195270.
*Tous fournis par Markitrade.

EPYX®

HIT-P

Un hit-parade dans la vie de tous les jours c'est ... fondamental ! Un bref coup d'œil et toi lecteur, tu connais les meilleurs que tu te dois de posséder ; et toi l'éditeur, tu sais dans quelle voie progresser. Et

HIT-PARADE DE LA REDACTION

1 - **ARKANOID**
[Imagine]
2 - **BARBARIAN**
[Palace Software]
3 - **FLIGHT SIMULATOR**
[Sublogic]
4 - **MARBLE MADNESS**
[Electronic Arts]
5 - **PING-PONG**
[Konami]
6 - **3D GRAND PRIX**
[Amsoft]
7 - **PROHIBITION**
[Infogrames]
8 - **GOLD RUNNER**
[Microdeal]
9 - **GAUNTLET**
[US Gold]
10 - **AIRBALL**
[Microdeal]

Avis aux lecteurs

Coucou, z'avez vu le HIT ci-présent ? Bon, ben c'est nous qui l'avons fait tous seuls comme des grands. C'était pour le premier numéro, on ne va pas recommencer à chaque fois ! Alors envoyez-nous votre hit à vous, composé des trois meilleurs softs du mois à votre goût. On se débrouillera pour en faire un hit digne de ce nom.

Avis aux revendeurs

Coucou, z'avez vu le HIT ci-présent ? Bon, ben on s'est débrouillé pour le faire en appelant certaines boutiques que la rédaction connaissait déjà. Sans favoritisme aucun. Alors, si vous avez envie de participer à l'élaboration des prochains hits prenez contact avec nous et envoyez-nous aussi la liste de vos DIX meilleurs ventes de jeux du mois.

OUAH LA SOURIS !!
VA DONC HÉ !
TÊTE DE BUG !
HELLO !
ZUT ! JE SUIS ENCORE EN RETARD !

ARADE

C'EST À QUI ÇA ?
VOUS HABITEZ CHEZ VOTRE JOYSTICK ?

bien nous, pour vous être le plus utile possible, nous vous en offrons deux : celui des lecteurs (ce sera celui de la rédaction pour ce premier numéro) et celui des revendeurs. Attention ! Ce qui suit est...

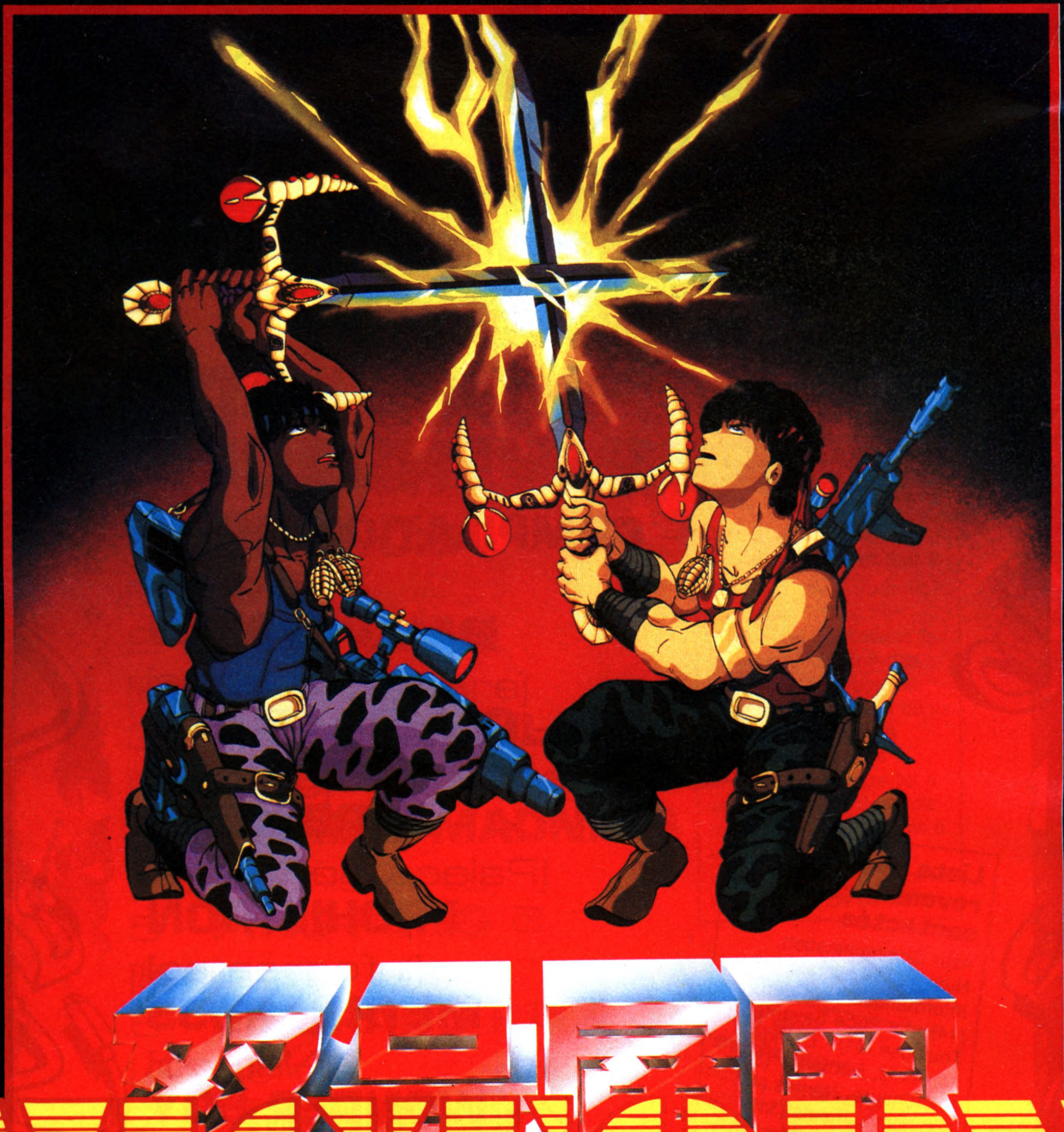
HIT-PARADE DES REVENDEURS

1 - **COMPILATION (HITS)**
[Ocean]
2 - **ARKANOID**
[Imagine]
3 - **COMPILATIONS**
[Autres éditeur en général]
4 - **BARBARIAN**
[Palace Software]
5 - **PROHIBITION**
[Infogrames]
6 - **METROCROSS**
[Namco]
7 - **WONDER BOY**
[Activision]
8 - **GAUNTLET**
[US Gold]
9 - **BOB WINER**
[Loriciels]
10 - **LEADER BOARD**
[US Gold]

Liste des revendeurs contactés

Azur Communication, Nice (06) - Loisirs Informatique 14, Caen (14) - La Puce Savante, Toulouse (31) - L'Onde Maritime, Bordeaux (33) - Micronaute, Nantes (44) - Logimicro, Reims (51) - Grychta Frères, Metz (57) - Micropuce, Lens (62) - LMI, Lens (62) - France Disquette, Lyon (69) - Electronique 70, Luxeuil les Bains (70) - Castel Hifi, Chateau du Loir (72) - Informatique Citzen Band, Rouen (76) - VDMC, Maisons-Alfort (94) - ITS Computer, Paris (75) - Ordividuel, Paris (75).

THE PATHWAY TO FEAR.



VICTORY ROAD

imagine
..the name of the game

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

SNK
Shin Nihon Kikaku Corp.
1985 SNK ELECTRONICS CORP

SONDAGE LECTEURS

Game, c'est ta revue, la sienne, la nôtre, donc nous pouvons tout y faire : la changer, la bouleverser... pour l'améliorer. Seulement pour que l'amélioration te plaise, il faut qu'on connaisse ton point de vue. Alors s'il te plait, réponds franchement à ce sondage, c'est très important.

Vous êtes de sexe :

- masculin ☐
- féminin ☐

Vous avez :

- 9 ans et moins ☐
- de 10 à 13 ans ☐
- de 14 à 16 ans ☐
- de 17 à 20 ans ☐
- de 21 à 25 ans ☐
- 26 ans et plus ☐

Vous êtes en situation :

- scolaire ☐
- universitaire ☐
- professionnelle ☐

Type d'études ou d'activité :

- ....
- ....

Comment avez-vous découvert Game Mag :

- achat personnel ☐
- Prêt d'un tiers ☐
- continuerez-vous à l'acheter ☐
- allez-vous l'acheter ☐
- Combien de personnes à part vous lisent la revue ☐

Lisez vous d'autres revues d'informatique :

	j'achète la revue	Je trouve la revue nulle	moyenne	bonne	quelle est votre rubrique préférée
• Sciences & Vie Micro (SVM)	☐	☐	☐	☐	• ....
• Soft & Micro	☐	☐	☐	☐	• ....
• Amstar	☐	☐	☐	☐	• ....
• Arcade	☐	☐	☐	☐	• ....
• Atari Magazine	☐	☐	☐	☐	• ....
• 1ST	☐	☐	☐	☐	• ....
•Tilt	☐	☐	☐	☐	• ....
• ST Magazine	☐	☐	☐	☐	• ....
• CPC	☐	☐	☐	☐	• ....
• Compatible PC Magazine	☐	☐	☐	☐	• ....
• PCompatible	☐	☐	☐	☐	• ....
AUTRES REVUES :					
•	☐	☐	☐	☐	• ....
•	☐	☐	☐	☐	• ....

• Possédez-vous un micro ? ☐ ☐

Si oui, quel est la marque de votre micro :

	COMMODORE			ATARI				AMSTRAD		MSX		APPLE		THOMSON		ORIC		SPE
	64	128	AM	PC	130	800	ST	CPC	PCW	1	2	//	MAC	MO	TO	1	AT	48K
• A	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
• F	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Si non, allez-vous en achetez un ? O☐ N☐ Lequel ? ....

- Possédez-vous un micro ☐
- Si oui lequel ....
- Possédez-vous un lecteur de disquette : 3" ☐ 3"1/2 ☐ 5"1/4 ☐
- Possédez-vous une console ☐
- Si oui, laquelle ....
- Allez-vous en achetez une ☐
- Si oui laquelle ....

SONDAGE LECTEURS

Les rubriques de GAME MAG : qu'en pensez-vous ?

	le sujet m'intéresse	J'ai trouvé la rubrique :			
		Nulle	Moyenne	Bonne	Super
• News	☐	☐	☐	☐	☐
• Games	☐	☐	☐	☐	☐
• Previews	☐	☐	☐	☐	☐
• Enquête	☐	☐	☐	☐	☐
• Indispensable	☐	☐	☐	☐	☐
• Hit-Parade	☐	☐	☐	☐	☐
• Initiation	☐	☐	☐	☐	☐
• Consoles	☐	☐	☐	☐	☐
• Courrier	☐	☐	☐	☐	☐
• Cadavre ASCII	☐	☐	☐	☐	☐
• Listing	☐	☐	☐	☐	☐
• Vidéoside story	☐	☐	☐	☐	☐
• Coin des amoureux	☐	☐	☐	☐	☐
• KO	☐	☐	☐	☐	☐
• Rescue	☐	☐	☐	☐	☐
• BD	☐	☐	☐	☐	☐

Laquelle aimeriez-vous voir prendre le plus d'importance ?

- Et pourquoi ? ....

....

....

Souhaiteriez-vous une rubrique télématique ? O ☐ N ☐

D'autres rubriques vous intéresseraient-elles ?

- Si oui, lesquelles (décrivez-les) ....

....

....

Listing

- Programmez-vous .... ☐ • Si oui dans quel langage ....
- Tapez-vous souvent les listings des revues d'informatique .... ☐
- Si NON pourquoi : ....

....

....

Quels types de jeux préférez-vous (classez-les)

- Acarade/action .... ☐
- Aventure/action .... ☐
- Sports .... ☐
- Simulateur de vol ....
- Simulateur naval .... ☐
- Aventure .... ☐
- Jeux de rôles .... ☐
- Sports de combat .... ☐
- Jeux de réflexion .... ☐
- Jeu de société .... ☐
- Course auto/moto .... ☐
- Jeu éducatif .... ☐
- Autres ....

....

....

Vous acheteriez-vous plus facilement un périodique de jeux :

- Mensuel (1 mois) ☐
- Bimensuel (15 jours) ☐
- Hebdomadaire (7 jours) ☐

FACULTATIF

- Nom ....
- Adresse ....
- Localité .... CP .... Pays ....

Sondage à nous renvoyez à l'adresse suivante :
GAME MAG SONDAGE 5/7 rue de l'Amiral Courbet 94160 SAINT-MANDE

Salut les mômes. Mon nom est « Sined le Barbare » [du moins c'est ainsi que mes potes m'appellent]. Je suis là pour essayer de vous aider à mieux comprendre le fonctionnement du pauvre tas de composants électroniques qui traine sur votre bureau. Alors « No problem », si un petit truc vous ennuie et que vous pensez que vos petits copains sont coincés sur le même **bug**, n'hésitez pas à m'écrire. Je me ferai un plaisir de vous aider par l'intermédiaire de ce « canard ». Allez-y sans crainte et sans timidité, plus de bugs quand on s'y met à plusieurs. Dans l'attente d'une participation intensive de votre part, je vous lègue ma devise : « plus on est de fous, moins il y a de bugs ».

Le Basic : première leçon de Sined le Barbare

Bug du matin, chagrin ; bug de minuit, souci.

A
Z
D
W
X
C
KILLOFFER

Alors, ça boume ? Pour nous, pas de problème. Etant donné que pour l'instant, je n'ai pas de questions de votre part, je vous propose de commencer par le commencement (voilà qui est très original, n'est-il pas ? NDLR : non, pas du tout). Nous allons donc étudier les bases du **Basic** (Basic ; Beginners all purpose simple instruction code). En gros, comment ça marche quoi !

Pour comprendre un peu mieux le fonctionnement d'un micro, il faut savoir que pour lui, rien n'est rien, ou plutôt, toute chose est une suite de nombres rangés en mémoire de façon à ce qu'il s'y retrouve. Par exemple (c'est plus facile) : « A » est une lettre pour vous. Mais vous êtes-vous déjà demandé ce que cela pouvait être pour votre micro ? Pour le savoir, tapez en mode direct (c'est-à-dire sans numéro de ligne).

```
PRINT ASC ("A")
```

« PRINT » demande d'écrire quelque chose, et « ASC » donne le code Ascii de l'argument entre parenthèse, en l'occurence « A ». Il y a de fortes chances qu'apparaisse à l'écran, et ceci juste en dessous de la ligne que vous venez de taper, le nombre 65. Ceci s'explique par le fait que la lettre « A » est représentée dans la mémoire de l'ordinateur par le nombre 65. Ce mode de codage est appelé norme ASCII (pour les curieux, car il y en a toujours, cela signifie « American Standard Code for Information Interchange », ou, pour les « monoglotes », standard américain de codage pour les échanges d'information). Tous les micro-ordinateurs actuels, ou presque tous, utilisent cette norme, ce qui donne une certaine compatibilité dans les échanges de fichiers Ascii.

Mais revenons à notre problème ; l'ordinateur stocke n'importe quoi sous la forme d'une suite de nombres compris entre 0 et 255 inclus. (Certains autres curieux demanderont pourquoi 255 ; je leur répondrai que je n'aime pas du tout ce genre de remarques désobligeantes parce qu'elles m'obligent à travailler, et que cette question sera traitée dans des cours ultérieurs, et à votre demande bien sûr). Bon. C'est là que les

Le Basic : première leçon de Sined le Barbare

grands travaux commencent et que nous abordons la notion de variables. Pour l'expliquer simplement (ou plutôt pour essayer), une variable est un espace réservé où un nombre (ou une chaîne de caractères) peut être stocké, voire même transformé. Re-exemple.

```
IO I=IO
20 PRINT
RUN
```

Ouais, génial, après le RUN, v'la-t-y pas que je vois écrit : « 10 ».

Maintenant, sans rien changer, tapez.

```
15 I=I+1
```

Puis refaites gentiment RUN. Là, c'est grand, c'est même très grand (comme dirait Pierre, un GRAND ami) : ce n'est plus 10 qui apparait à l'écran, mais 11. Nous avons simplement travaillé avec la variable numérique I. Vous pouvez ainsi faire n'importe quoi avec n'importe quelle variable numérique.

Pour parler des variables alphanumériques, plus communément appelées « chaînes de caractères », il est aussi possible de les modifier et de les additionner (seulement de les additionner), en utilisant le signe « + ». Heureusement, quelques instructions spécifiques que nous verrons bientôt plus en détail, permettent elles aussi d'agir sur lesdites chaines. (Il m'énerve avec ses exemples, lui).

```
10 A$= " TOTO "
20 PRINT A$
30 A$=A$+
" COUCOU "
40 PRINT A$
```

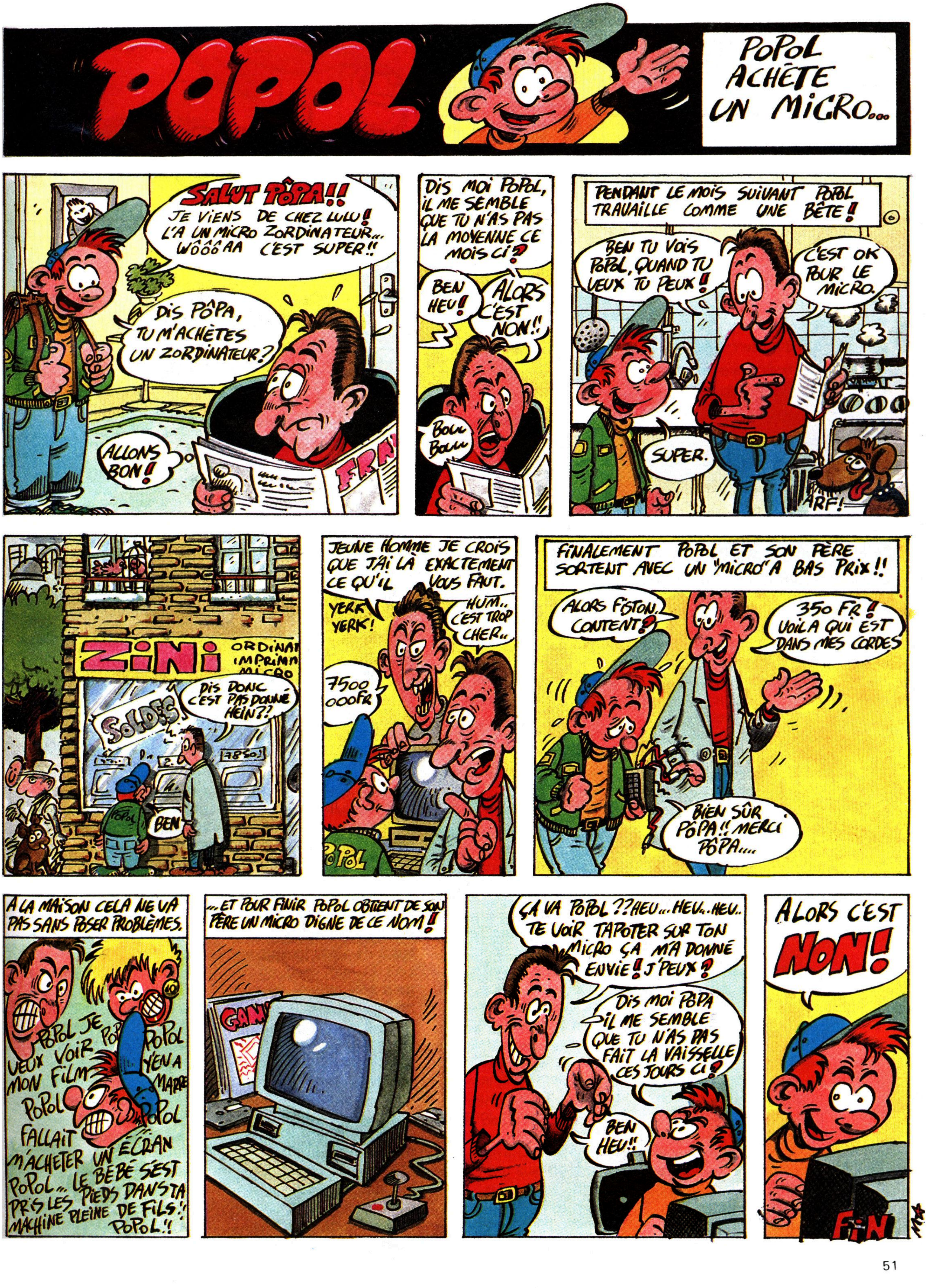
Et voilà le travail. Ceci prouve que l'on peut affecter n'importe quelle chaine de caractères à n'importe quelle variable alphanumérique. Vous avez pu remarquer que le nom de la variable alphanumérique se termine par le caractère « $ », qui est l'identificateur de variable chaine. Si vous tentez de faire une opération numérique sur une chaine ou inversement le contraire, vous obtiendrez certainement un message d'erreur. Voilà.

Entre parenthèses, dans pas mal de Basics, seuls les deux premiers caractères de nom de la variable sont pris en compte. Ainsi TOTO et TOT représentent la même variable. De plus, seuls certains caractères sont acceptés dans la représentation. Par exemple, TOTO MOI = 10 est illégal car l'espace n'est pas accepté dans un nom de variable. En fait, pour ne jamais vous tromper, nommez vos variables avec uniquement des lettres et des chiffres ; mais là encore attention, tout nom doit commencer par une lettre. Re-re-par exemple : A1 et A2 sont acceptés et sont deux nombres différents mais 1A est refusé car il commence par un chiffre. Tout ceci est aussi valable pour les variables Alpha-numériques, genre A1$, A2$, TOTO$ etc...). Salut à tous, et à la revoyure les copains. Tshaw... (NDLR : Tshaw = Ciao en langage barbare !)

Sined

10 PRINT «COUCOU»
20 GOSUB 40
30 GOTO 10
40 PRINT «CA VA?»
50 RETURN
BASIC

1100 11001
111 000 00 11011
00 1100 10 11000
0 11000 1011
OK CA VA
KILLOFFER


POPOL
POPOL ACHÈTE UN MICRO...
SALUT PÔPA !! JE VIENS DE CHEZ LULU ! L'A UN MICRO ZORDINATEUR... WÔÔÔAA C'EST SUPER !!
DIS PÔPA, TU M'ACHÈTES UN ZORDINATEUR ?
ALLONS BON !
FRA
DIS MOI POPOL, IL ME SEMBLE QUE TU N'AS PAS LA MOYENNE CE MOIS CI ?
BEN HEU !
ALORS C'EST NON !!
BOU BOU
PENDANT LE MOIS SUIVANT POPOL TRAVAILLE COMME UNE BÊTE !
BEN TU VOIS POPOL, QUAND TU VEUX TU PEUX !
C'EST OK POUR LE MICRO.
SUPER.
ARF !
ZINI
ORDINAT
IMPRIMM
MICRO
SOLDES
7850
DIS DONC C'EST PAS DONNÉ HEIN ?!
BEN
POPOL
JEUNE HOMME JE CROIS QUE J'AI LÀ EXACTEMENT CE QU'IL VOUS FAUT.
YERK YERK !
HUM.. C'EST TROP CHER..
7500 000 FR
POPOL
FINALEMENT POPOL ET SON PÈRE SORTENT AVEC UN "MICRO" À BAS PRIX !!
ALORS FISTON CONTENT ?
350 FR ! VOILÀ QUI EST DANS MES CORDES
BIEN SÛR PÔPA !! MERCI PÔPA....
A LA MAISON CELA NE VA PAS SANS POSER PROBLÈMES.
POPOL JE VEUX VOIR MON FILM
POPOL
POPOL
POPOL Y'EN A MARRE
POPOL
FALLAIT M'ACHETER UN ÉCRAN
POPOL... LE BÉBÉ S'EST PRIS LES PIEDS DANS TA MACHINE PLEINE DE FILS !!
POPOL !!
...ET POUR FINIR POPOL OBTIENT DE SON PÈRE UN MICRO DIGNE DE CE NOM !
GAM
ÇA VA POPOL ?? HEU... HEU.. HEU.. TE VOIR TAPOTER SUR TON MICRO ÇA M'A DONNÉ ENVIE ! J'PEUX ?
DIS MOI PÔPA IL ME SEMBLE QUE TU N'AS PAS FAIT LA VAISSELLE CES JOURS CI ?
BEN HEU !!
ALORS C'EST NON !
FIN

L'Empire contre-attaque

1981 : arrivée de la console Atari. Et début d'une ou deux années de frénésie autour du phénomène « consoles ». Mais depuis, plus rien. Et une condescendance marquée du public à l'égard de ces machines « qui ne servent qu'à jouer ». Sega et Nintendo, les deux marques japonaises [NDLR : Japon = Empire du Soleil Levant] pourront-elles réussir leur come-back ?

Vous connaissez sans doute la légende des origines des consoles... Au début, au tout début, était un petit ingénieur. Il avait fabriqué, dans son garage, avec divers composants hétéroclites, et une poignée de potentiomètres, un drôle d'engin qui affichait sur un écran noir et blanc deux barres et une bille. Soit deux raquettes et une balle, nécessairement stylisées puisque primitives, que deux joueurs pouvaient déplacer pour simuler une partie de ping-pong. Nom de baptême : PONG. En bon capitaliste (nous sommes aux Etats-Unis), le petit ingénieur rajoute un boîtier et un tiroir où l'on doit glisser une pièce pour pouvoir jouer. Il installe le tout au bar du coin, avec la complicité un peu méfiante du patron.

Le lendemain, coup de fil affolé : PONG ne marche plus ! En fait, le tiroir est bloqué par un excès de pièces... Le phénoménal succès des consoles de jeu était lancé.

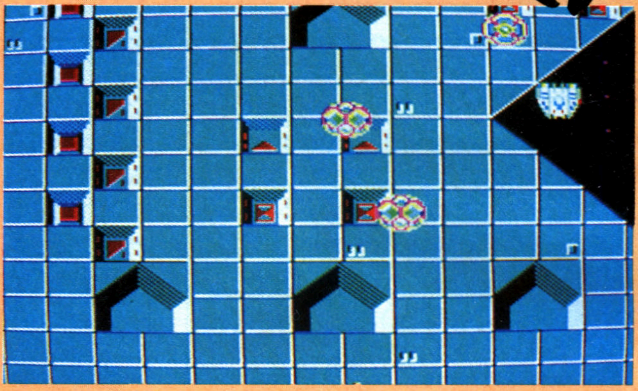
La première génération des consoles de jeu va donc se limiter au ping-pong et autres casse-briques pour déferler sur le monde vers 1979.

Première réaction : « Mais bon dieu, comment ont-ils fait pour que je puisse agir sur l'image de ma télé ? ». Deuxième réaction : « Allez, on en fait encore une autre partie. Ce n'est que la vingt-huitième ! ». Troisième réaction : « Il n'y a pas un autre jeu ? Celui-là commence à me lasser... ».

Direction l'armoire. Et fin de la première génération.

1981 : la première console Atari

Mais dans l'ombre, les ludopathes électroniques continuent à travailler. Et ainsi est apparue, en 1981, la console Atari, non de code VCS 2600. En couleur. Avec des objets reconnaissables, sans hyper-réalisme toutefois. Et des jeux multiples, sous la forme de cartouches enfichables. Et avec encore en plus une vedette, les fameux SPACE INVADERS, jeux d'arcade déjà copieusement implantés dans les cafés, et fort bien restitués.



Le tout, soutenu par une campagne de pub d'enfer, déclenche une véritable folie. Le Père Noël déménage ses bureaux chez Atari. Le Père Fouettard récupère son stock de vieux joujous en bois. Et Atari vend, en deux ans, plus de dix millions de VCS 2600 à travers le monde !

Du coup, les concurrents se lancent. Activision d'abord, qui édite des cartouches pour le VCS, suçant le succès Atarien en s'y enfichant comme un Bernard-L'Ermite. Puis Mattel, plus habitué à fabriquer la pulpeuse mais un peu raide poupée Barbie, lance sa propre console.

Passons rapidement, par charité, sur la tristounette et lamentable console Philips, le Vidéopac.

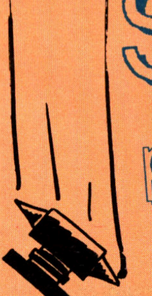
Troisième en ligne, COLECO, de CBS : super graphisme, poignées de jeux hermaphrodites (joystick et paddle), et quelques hits fabuleux. Bon succès, mais hélas, il est déjà un peu tard. Le phénomène console est en train d'amorcer sa descente, en catastrophe, et l'atterrissage est un horrible crash dans lequel est injustement broyée l'ultime et pourtant excellente console Vectrex (1984).

C'est fini. Oric, Spectrum, Apple, les ordinateurs Atari eux-même, bref, tous les micros, sont passés par là. Vous jouiez ? Fi donc ! Eh bien programmez maintenant ! Les timides et hypocrites tentatives pour adjoindre un clavier de programmation aux consoles seront sans effet. Les consoles sont mortes.

Nintendo et Sega : Samouraï Bilogy

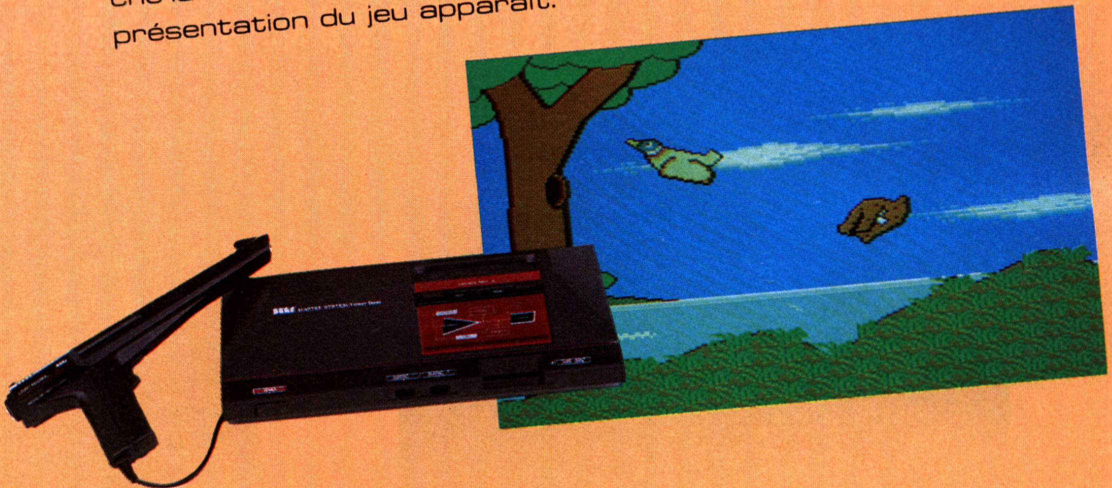
Mais la renaissance va s'effectuer au Japon. Par Nintendo d'abord, vieille et honorable société de fabrication de cartes à jouer, qui lance sa console en 85. Un pari désespéré ? Pas du tout ! La conception générale n'a rien de nouveau (cartouches, petites manettes, branchement sur TV), mais ça marche : en 86, Nintendo vend environ trois millions de consoles au Japon et alentours. Et trois fois autant de cartouches. Un triomphe qui envahit peu à peu les Etats-Unis. Aussitôt, le concurrent arrive : Sega. Pas davantage d'innovations, mais un succès proportionnellement équivalent.
Les deux géants japonais ont-ils saturé le marché nippon pour se lancer maintenant à la conquête de l'Europe ?
Tout est prévu en tout cas pour assurer aux nouvelles consoles un retour glorieux : budgets publicitaires tonitruants, cartouches à gogo, prix plutôt séduisants. Sega et Nintendo devraient normalement profiter de la baisse de popularité des micros.
Mieux vaut avoir honte de travailler que de jouer. L'avenir frivole, et donc sérieux, des consoles de la quatrième génération est assuré.

Jean-Michel Maman



Sega : pour le même prix, la console le pistolet et trois jeux

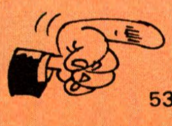
Çà y est, elle est branchée. Tout est prêt, il ne me reste plus qu'à jouer. Voyons, voyons, d'abord regardons dans la boîte quels sont les logiciels fournis avec... Tiens, Astro Warrior. Bon, alors j'enfiche la cartouche, j'allume la console, et c'est tout. Déjà la page de présentation du jeu apparaît.



Wahouuu ! C'est joli ! Mais c'est que ça ressemble beaucoup à un graphisme de MSX, çà. Allons voir un peu plus loin de quoi il retourne. J'appuie sur le bouton « start » de la manette de jeu c'est vraiment très simple.
Ah dis donc, le jeu commence très fort. Et ma première impression est confirmée : çà ressemble BEAUCOUP à du MSX. D'ailleurs, ça ne m'étonnerait pas que ce soient les mêmes microprocesseurs qui animent tout ça. Y'a qu'à jeter un œil sur leurs performances techniques pour en être totalement sûr : soixante-quatre couleurs et une résolution de 256 X 192 points pour la vidéo, et trois voix sur quatre octaves chacune, plus un générateur de bruit blanc pour le son ; quant aux microprocesseur lui-même, les Japonais semblant adorer le Z80, je ne serais pas du tout étonné d'en trouver un à l'intérieur.

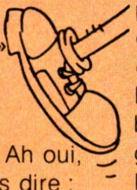
Des cartouches et des cartes

Mais revenons à Astro Warrior ; qu'est-ce qu'il faut faire, exactement ? Ah oui : aller le plus loin possible en détruisant tous les Aliens... Et en ramassant des bonus qui augmentent la puissance du vaisseau. Mais, maman, quel scrolling ! Vertical, sur tout l'écran ! Allons, passons au suivant : « Hang On ». Tiens, déjà, y'a une petite différence : ce n'est plus une cartouche, mais une carte, pas plus grosse qu'une carte de crédit. Comment expliquer çà ? Ah oui, sur les cartouches, on peut mettre plus de mémoire, donc faire des jeux plus conséquents. Même principe : j'enfiche, et j'allume. Hé, mais dis donc, c'est pas mal non plus... Mais je le connais, ce jeu : c'est l'adaptation d'un jeu de café (le nom aurait dû me mettre sur la voie) signé (je vous le donne en mille) : Sega, oui. Alors voyons... Je pilote une moto, et je dois parcourir un circuit pas très touristique, le plus vite possible, avant que le temps ne s'écoule...
Encore un joli scrolling, ma foi, mais horizontal, cette fois-ci. Elle sait donc tout faire, cette console Sega ?
Et comment on fait une pause, là-dessus ? C'est que j'ai envie d'aller boire un coup, moi... Ah tiens, c'est directement sur la console que ça se passe. C'est pas mal du tout, ça garantit une pause possible pour TOUS les jeux.



L'Empire contre-attaque

Tu peux « descendre » des canards



Voilà. Essayons maintenant le tir. Ah oui, j'ai oublié de vous dire : j'ai aussi le pistolet de tir et sa cartouche, qui contient trois jeux : un stand de tir, une chasse au canard, et un ball-traop. Tous trois sont basés sur le même principe : y a plein de choses qui bougent dans tous les sens à l'écran, et il faut tout descendre. Intéressant, surtout que le pistolet (alias le « Sega Light Phaser », tout un programme) se révèle être assez précis, en fin de compte.

Ben voilà, tout ça est très bien, très intéressant. En gros, on a un MSX pour le prix d'une simple et bête console de jeux, c'est une affaire. Ah bien sûr, on n'a pas exactement la même puissance.

Pour ne citer qu'elle, la mémoire vive (RAM pour les puristes de la micro) ne s'étend qu'à 64 KiloBits, soit huit fois moins que sur des ordinateurs comme l'Amstrad, le C 64 et autres MSX ; parallèlement, la mémoire morte (ROM) s'étend à 128 KiloBits, soit 16 Ko). De plus, et quoi qu'il arrive, nous ne pourrons jamais, nous autres pauvres utilisateurs, nous adonner aux joies de la programmation sur cet engin. Mais bon, il n'est pas non plus fait pour ça. Après tout, l'essentiel n'est-il pas que nous puissions nous éclater comme des bêtes sur des jeux qui non seulement non rien à envier (à tous les niveaux) à ceux des micro-ordinateurs, mais qui sont même la plupart du temps meilleurs ? Sans compter qu'un « Amstrad Light Phaser », ou un « Thomson » ou même « MSX Light Phaser », ça n'existe pas.

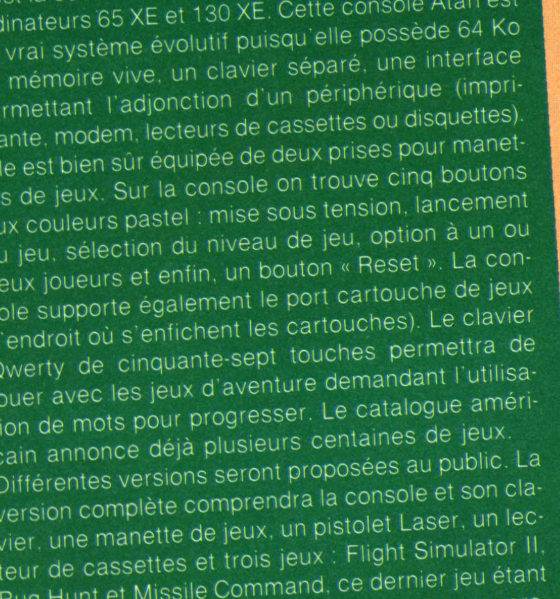
Bon, ben moi, je retourner jouer à « Hang On », hein... En attendant, rendez-vous le mois prochain pour découvrir les autres consoles : la Nintendo et la nouvelle Atari.

Ciao.

Stéphane Schreiber

Atari s'incruste en vidéo

Elle avait disparu, la voici de retour et en force. Elle, c'est la console Atari, la « XE », dérivée des micros-ordinateurs 65 XE et 130 XE. Cette console Atari est un vrai système évolutif puisqu'elle possède 64 Ko de mémoire vive, un clavier séparé, une interface permettant l'adjonction d'un périphérique (imprimante, modem, lecteurs de cassettes ou disquettes). Elle est bien sûr équipée de deux prises pour manettes de jeux. Sur la console on trouve cinq boutons aux couleurs pastel : mise sous tension, lancement du jeu, sélection du niveau de jeu, option à un ou deux joueurs et enfin, un bouton « Reset ». La console supporte également le port cartouche de jeux (l'endroit où s'enfichent les cartouches). Le clavier Qwerty de cinquante-sept touches permettra de jouer avec les jeux d'aventure demandant l'utilisation de mots pour progresser. Le catalogue américain annonce déjà plusieurs centaines de jeux. Différentes versions seront proposées au public. La version complète comprendra la console et son clavier, une manette de jeux, un pistolet Laser, un lecteur de cassettes et trois jeux : Flight Simulator II, Bug Hunt et Missile Command, ce dernier jeu étant en mémoire dans la console. L'ensemble sera proposé dès décembre pour 1490 F.



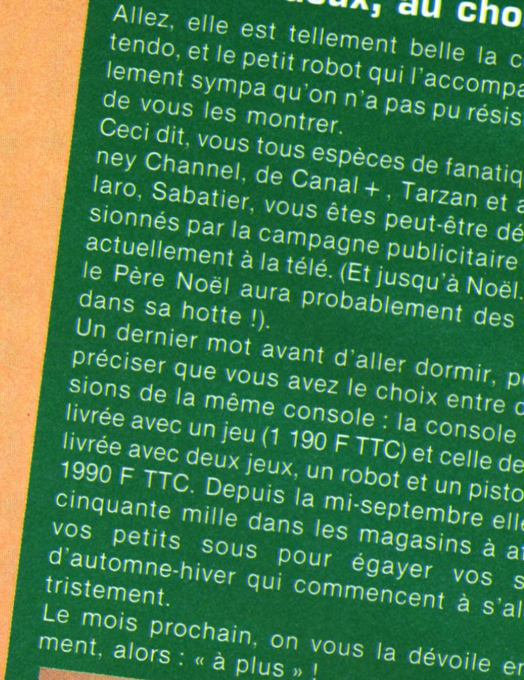
Nintendo : il y en a deux, au choix

Allez, elle est tellement belle la console Nintendo, et le petit robot qui l'accompagne est tellement sympa qu'on n'a pas pu résister à l'envie de vous les montrer.

Ceci dit, vous tous espèces de fanatiques de Disney Channel, de Canal +, Tarzan et autres Collaro, Sabatier, vous êtes peut-être déjà impressionnés par la campagne publicitaire qui passe actuellement à la télé. (Et jusqu'à Noël. Mais oui, le Père Noël aura probablement des consoles dans sa hotte !).

Un dernier mot avant d'aller dormir, pour vous préciser que vous avez le choix entre deux versions de la même console : la console de base livrée avec un jeu (1 190 F TTC) et celle de « luxe » livrée avec deux jeux, un robot et un pistolet pour 1990 F TTC. Depuis la mi-septembre elles sont cinquante mille dans les magasins à attendre vos petits sous pour égayer vos soirées d'automne-hiver qui commencent à s'allonger tristement.

Le mois prochain, on vous la dévoile entièrement, alors : « à plus » !



Courrier

Je possède un ordinateur MSX CANON V20, et je voudrais connaître une combine en Basic pour afficher « d'un coup » une page écran comme dans les jeux du commerce. Surtout en SCREEN 2, où un graphisme utilisant les fonctions DRAW, CIRCLE et PAINT est particulièrement long à se mettre en place.

André Lajoinie - Versailles

Sachez cher André, que l'on peut obtenir un affichage « direct » sous Basic, de par l'emploi des vecteurs « &H41 » et « &H44 » donnant accès à deux routines spécifiques du processeur vidéo.

« &H41 » : interdit l'affichage écran. Néanmoins, le graphisme dicté sous Basic (ou Assembleur), charge normalement la mémoire Vidéo (VRAM).

« &H44 » : autorise l'affichage à l'écran du contenu de la VRAM. Le graphisme préalablement chargé dans celle-ci, se trouve immédiatement affiché. Un petit exemple :

```
10 COLOR,4,1:SCREEN2
20 DEFUSR1=&H41:DEFUSR2=&H44:' Défini
tion des adresses de nos vecteurs sys
tème
30 A=USR1(0):' Défense d'afficher!
40 FORI=0TO60STEP2:CIRCLE(125,100),I,
8:NEXT:' Je fais un joli dessin
50 A=USR2(0):' MAGNIFIQUE!
60 GOTO 60:' Je contemple mon oeuvre.
```

Voilà. Notez que le temps nécessaire à l'exécution du dessin reste inchangé, puisque toujours tributaire du Basic. Bonne chance cher André.

Bonjour !

Yves Mourousi, Paris

Connaissant (et appréciant) votre revue depuis de longues années, je me demandais si vous ne seriez pas à même de me donner quelques astuces sur l'Atari ST, notamment comment changer la résolution de l'écran en GFA Basic ?

Jack Tramiel, Paris

Mon cher Jack, il existe un moyen très simple pour résoudre votre problème. Il suffit d'appeler la fonction 5 du Xbios par Void Xbios (5,L :-1,L : -1, Rez) ou « rez » qui représente la résolution désirée (0 ou 1). Les deux autres paramètres représentent respectivement les adresses logiques et physiques de l'écran, la valeur −1 indiquant au XBIOS qu'il ne faut pas y toucher.

Attention, il ne faut pas utiliser cette fonc-

AGREE
AMSTRAD ATARI
COMMODORE OLIVETTI

LA BOUTIQUE
A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

LE MULTI-SPECIALISTE
DE LA MICRO INFORMATIQUE
sur 3 niveaux

AMIE vous renseigne PLUS — AMIGA : DIDIER, ATARI : THIERRY, AMSTRAD : FREDERIC
AMIE L'IDÉE AMIE vous en donne PLUS — VOUS ACHETEZ POUR 100 F VOUS EMPORTEZ 10 F DE MAT. EN +
AMIE vous garantie PLUS — 2 ANS DE GARANTIE SAV SUR PLACE DELAI 8 JOURS MAX.

CHANGER D'ORDINATEUR AMIE RACHETE
Votre VIEIL ORDINATEUR à 50 % de sa valeur pour tout achat d'une unité centrale de plus de 4000 F

ACCESSOIRES

MANETTES
QUICK SHOT 1 50
QUICK SHOT 2 60
QUICK TURBO 135
SWITCH JOY 145
PRO 5000 155
SPEED KING 130
LE TAC 5 149

PROTECTION
Pour Atari, Commodore, Amstrad, Amiga, housse toile plastifiée.
CLAVIER 70
MONIT. MONO 80
MONIT. COUL. 90
IMPRIMANTE 70

RANGEMENT
Boîtier plastique
10 DISK 3'' 1/2 35
10 DISK 5'' 1/4 45
Avec serrure :
100 DISK 3'' 1/2 . . 125
100 DISK 5'' 1/4 . . 135

IMPRIMANTES
Interface et cordon compris
CITIZEN 120 D . . . 1950 F
STAR NL 10 . . . . . 2850 F
MPS 10 . . . . 3 990 F
MPS 20 . . . . 4 990 F
NEC P6 . . . . 5 490 F

CONSOMMABLES
RUBANS
MPS 801 (x2)
MPS 803 (x2)
CITIZEN 120 D (x1)
STAR NL 10 (x1)
DMP 2 ou 3000 (x2)
DISQUETTES
3'' SF (x4)
3'' 1/2 DF DD (x10)
5'' 1/4 DF DD (x15)
5'' 1/4 SF DD (x20)
K7 20 mn (x20)
1000 FEUILLES PAPIER LISTING

DEPANNAGE
Garanti un mois
C 64 380
C 128 420
1541 380
6128 450
520 STF 450
MONIT. MONO 240
MONIT. COUL. 420
ALLO DAVID : 43.57.82.05

LE CLUB AMIE GAME
AVANTAGE ENORME ALLO DANIELLE 43.57.48.20
1 CADEAU AUX 100 PREMIERS
INSCRIPTION GRATUITE

COLLECTIVITE
Remise spéciale pour les groupes sur présentation de la carte COLLAMIE, renseignez-vous.
ALLO DANIELLE, 43.57.48.20

COMMANDEZ
Par téléphone
ALLO RACHEL
43.57.82.05
Par courrier
Bon de commande ci-dessous
Par Minitel
Tapez 3615
Code AMIE
Bientôt

PAYEZ
Facilité AMIE 4 mensualités sans intérêt
Crédit CREG
Taux 18,24 % à partir de 1500 F après acceptation du dossier
Carte Bleue
Inscrivez le n° et la date de validité sur le bon de commande ci-dessous

GAME 01-87
BON DE COMMANDE
à retourner à AMIE VPC, 11 bd Voltaire 75011 PARIS
Nom . . . . Prénom . . . . N° . . . rue . . . .
Code Postal . . . . Ville . . . . Tél . . . .
Mon ordinateur est un : réf . . . .

article	quantité	prix unit.	mont.
		Mont. Total :	

+ frais d'envoi PTT 25 F, transporteur 60 F
Ci-joint mon réglement par chèque ☐
CCP ☐
CB N° ____________ Date de validité ____________
Mes 10 % de produits en plus :
(hors promotion)
Signature

AMIGA ATARI COMMODORE AMSTRAD

Courrier

tion en mode monochrome, sous peine de plantage de l'ordinateur.
Merci pour votre fidélité, elle nous va droit au cœur.

* * *

Messieurs, je recherche depuis longtemps déjà un bon Basic pour programmer sur mon ST, n'arrivant pas à me satisfaire du Basic ST. Lequel me conseilleriez-vous ?

Franck Ostrowsky, Francfort

A l'heure actuelle, nous ne pouvons que vous conseiller le GfA Basic. Il existe cependant d'autres excellents Basics, tels le Fast Basic ou l'Omikron Basic, qui atteignent dans certains domaines des performances supérieures à celles du GfA. Toutefois, ce dernier présente l'avantage d'une diffusion beaucoup plus large, et donc d'une possibilité d'échange de vos réalisations beaucoup plus grande.

* * *

Je voudrais savoir s'il existe une adaptation du film « Les Goonies » que je viens de voir (je vous écris d'un bitrot à côté du cinéma) pour mon C64 ?

Georges Lucas, USA

Certainement. Ce logiciel existe d'ailleurs également sur Amstrad CPC et Spectrum.

* * *

J'ai entendu parler d'un logiciel de conception assistée par ordinateur (C.A.O) sur compatibles PC, qui se dénomme fort à propos « Turbo CAD 3D », et désirerais savoir où je puis me le procurer.

Nicolas Bourdin, Paris

Chez tous les bons revendeurs IBM PC et compatibles au prix, fort modique je le rappelle, de 990 francs.

* * *

Ancien possesseur d'un Amstrad CPC 6128 (écran couleur), et récemment acquéreur d'un Amstrad PCW 8512, je voudrais savoir si mes anciens logiciels pour mon Amstrad CPC 6128 (écran couleur) peuvent également fonctionner sur mon nouvel Amstrad PCW 8512.

Frédéric Nardeau, Vigneux

Certes non ! A moins que vous ne possédiez quelques logiciels tournant sous CP/M plus sur votre ancien Amstrad CPC 6128 (écran couleur), qui seraient susceptibles, eux, de fonctionner correctement sur votre nouvel Amstrad PCW 8512.

COURRIER
GAME

Existe-t-il un moyen de transformer notre Commodore 64 en Amiga ?

Cyrille Baron et Gabriel Lopez

Non. D'autres questions ?

* * *

Existe-t-il des jeux sur quelque ordinateur que ce soit, dont la musique aurait des tonalités « Heavy Metal », genre Metallica ?

Denis Jarril, Draveil

Pas à notre connaissance.

* * *

Découvrant votre journal ce mois-ci (je dois d'ailleurs avouer que je le trouve excellent sous tous rapports), je me permets de vous écrire (déjà !) pour vous demander s'il ne serait pas possible d'y entrer en tant que journaliste, ou même seulement pigiste (...)

Jean Kaminsky, Paris

Nous profitons de l'intérêt que vous portez à notre revue (c'est normal !) et de votre offre pour vous demander, ainsi qu'à tout autre lecteur intéressé, de nous envoyer votre curriculum vitae : nous recherchons toujours de nouveaux collaborateurs.

* * *

Je voudrais savoir comment faire pour paramétrer mon imprimante sous MS-Dos sur IBM PC ?

Bill Gates, Californie

Rien de plus simple, en vérité : sous Basic ou tout autre langage, ouvrez un fichier INIT.PRT dans lequel vous inscrirez tous les codes nécessaires à la bonne initialisation de votre imprimante (ne sachant pas quelle marque vous utilisez, nous ne pouvons vous donner le listing de ce fichier). Une fois revenu sous Dos, il ne vous restera plus qu'à copier ce fichier vers l'imprimante, par un « COPY INIT.PRT LPT1 » commande que vous pouvez inclure dans un fichier batch, comme AUTOEXEC. BAT par exemple.

Merci beaucoup de votre réponse.

Bill Gates, Californie

De rien, c'est un plaisir.

Mais si, j'insiste.

Bill Gates, Californie

Bon d'accord.

j'ème pa votreu Journal

Pourquoi ne pas parler des jeux sur micro-ordinateur dans votre revue ?

Georges Brize, Boulogne

Sans commentaires...

* * *

Bonsoir !

Yves Mourousi, Paris

Ô QU'IL EST MIGNON, QU'IL EST CHOUÛU !!!
QU'ILS SONT ADORABLES, CES PETITS PROGRAMMES !

« LES K.O. »

Allons bons, de la boxe dans Game, maintenant ? Que nenni, il ne s'agit ni plus ni moins de petits programmes dont vous, vénérés lecteurs, serez les auteurs. Ce principe ne sera certainement pas étranger à la plupart d'entre vous.

Voici comment cela se passe : vous avez écrit un (ou plusieurs) petit(s) programme(s) sympa(s), marrant(s) ou utile(s), dont finalement, vous ne savez que faire. Eh bien envoyez-les moi, je me charge de le(s) tester, éventuellement de le(s) publier, et de récompenser le(s) meilleur(s) du mois. La récompense est fort simple et très attirante, puisqu'elle consiste en un logiciel, au choix (ou presque !).

De par leur nom, les K.O. ne devront pas excéder la taille fatidique de 1 kilo-octet, soit 1 024 octets. Le calcul de la taille réelle du programme sera effectué de la manière suivante :

— éteindre puis rallumer l'ordinateur ;

— déterminer la place mémoire disponible par un PRINT FREE(O) ou tout autre instruction équivalente ;

— charger le programme en mémoire ;

— rechercher à nouveau la taille mémoire disponible ;

— soustraire cette valeur à celle trouvée précédemment. Le résultat devra être inférieur ou égal à 1024.

Enfin, voici l'adresse où envoyer vos magnifiques productions :

Game Mag,
Rubrique « K.O »,
5/7, rue de l'Amiral
Courbet, 94160 Saint
Mandé.

Une dernière précision : les programmes devront obligatoirement être envoyés sur support magnétique, à savoir cassette ou disquette. Les listings seront impitoyabelement éliminés de la sélection. (Sérieusement, vous n'imaginez en train de me taper des dizaines de lignes de datas par programme ? Vous voulez me mettre K.O. ou quoi ?

COMMANDEZ PAR TELEPHONE
ALLO RACHEL (1) 43.57.96.89

LA BOUTIQUE
A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

AGREE

ATARI

UNITES CENTRALES

520 STF	UC 512 Ko Ram 1 lect. disk 3'' 1/2 SF	2990
520 STF	UC 520 STF + Mon. mono haute résolution SM 125	3990
520 STF	UC 520 STF + Mon. coul. bas. et moy. rés. SM 1425	5490
1040 STF	M UC 1 Mo Ram 1 lect. disk 3'' 1/2 + Mon. mono SM Q125	5990
1040 STF	UC 1040 STF + Mon. Coul. SM 1425	7490
Mega	ST2M UC 2 Mo Ram 1 lect. disk 3'' 1/2 DF + Mon. Coul	11200
Mega	ST4M UC 4 Mo Ram 1 lect. 3'' 1/2 DF Mon. SM1425	14700
Mega laser	2 UC ST2M + Imp laser SLM 804	23600
Mega laser	4 UC ST4M + Imp laser SLM 804	26300

GARANTIE 2 ANS

IMPRIMANTE COULEUR OKIMATE 20 + Cordon 2490 F

PERIPHERIQUES

LECTEURS	
DISK 500Ko 3''1/2 SF 354	1490
DISK 1 Mo 3''1/2 SF 314	1990
DISK DUR 20Mo SH 204	4990
DISK 1 Mo 3''1/2 CUMANA	1490
DISK 1Mo 5''1/4 CUMANA	2400
IMPRIMANTES	
MATRICIEL SM 804	1990
LASER SLM 804	13500
MONITEUR	
MONOCHROME HR SM 125	1490
COULEUR BR ET MR SMI	2990
VIDEO	
DIGITALISEUR REALTISER	1700
DIGILATISEUR PRO 87	2900
GENLOCKER	NC
CAMERA	3350
ZOOM	4450
STATIF	1839
TUNER TELE	1350
GRAPHIQUE	
TABLETTE GRAPHIQUE CRP	4600
TABLETTE A DIGITALISER KUNTA	11730
AUDIO	
DIGITALISEUR SOUND MASTER	1990
ST REPLAY	800
ECHANTILLONNEUR SOUND SAMPLOR	2490
INTERFACE	
REAL TIME CLOCK	455
EXTENSION MEMOIRE 512K	990
EMULATEUR MAL	1800
OSCILLOSCOPE	1990
PROG D'EPROM	1990
INVERS MONITEUR MONO - MONO COUL	250
FREE BOOM	479
TELEMATIQUE	
MODEM	1990
EMULATEUR MINITEL	750
CABLE	
IMPRIMANTE	150
PERITEL	150
MINITEL	150
RALLONGE JOYSTICK	100

10 DISK 3'' 1/2 DF DD 100 F

PROMO

ATARI 520 STF + Mon. Coul, Philips . . . . 4990 F

PAYER EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION	
LIVRE DU ST BASIC	149
DU BASIC AU C	149
BIBLE ATARI S.T.	249
DEBUTER AVEC ATARI S.T.	129
LIVRE DU GEM	179
LIVRE GFA BASIC	199
GFA BASIC + DISKETTE	319
GRAPHISME 3D	179
GRAPHISMES ET SON	149
LIVRE DU LANGAGE MACHINE	149
LIVRE LECTEUR DISK	179
LIVRE LECTEUR DISK + DISKETTE	299
LIVRE DU LOGO	149
PEEKS ET POKES	129
TRUCS ET ASTUCES	149
PSI	
CLEFS POUR ATARI ST TOME 1 SYSTEME DE BASE	295
CLEFS POUR ATARI ST TOME 2 GEM	285
C SUR ATARI ST	165
3 ETAPES INTELLIGENCE ARTIFICIELLE	210

LOGICIELS

GRAPHIQUE	
AEGIS ANIMATOR	579
ART DIRECTOR	549
CAD 3D	449
DEGAS ELITE	690
EASY DRAW	790
FILM DIRECTOR	649
GFA DRAFT	890
GFA VECTOR	490
GRAPHIC ARTIST	1590
ART SCRIPT	350
PLUS PAINT	345
PUBLISHING PARTNER (FR)	1790
MUSIQUE	
MUSIC STUDIO	260
PRO 24 STEINBERG	2490
MASTER SCORE	990
ST STUDIO	600
SOUNDWAVE	1500
EZTRACK	650
CZ-DROID	990
DX-ANDROID	1990
JEUX	
AIR BALL	240
ARKANOID	220
BARBARIAN	240
BASEBALL	290
BOULDER DASH	220
CHESSMASTER 2000	340
CRISTAL CASTLE	180
FLIGHT SIMULATORZ	430
SCENARY DISK N7/11	230
FOOTBALL	350
GAUNTLET	250
GOLDENPATH	190
GOLDRUNNER	220
GRAND PRIX 500 CC	200
GUILD OF THIEVES	230
HARDBALL	310
JOUST	280
KARATE KID 2	210
KING'S QUEST 1 OU 3	340
KING'S QUEST 2	290
LA HARCE	190
LEADER BOARD	250
LEADER B. TOURN	130
MERCENARY	240
METROCROSS	240
MORTVILLE MANOR	220
OGRE	340
PAWN	220
PHANTASIE 1 OU 2	300
ROADWAR 2000	290
SDI	370
SHUFFLE BOARD	190
SILENT SERVICE	240
SKYFOX	280
SPACE OUEST	370
STARFLEET 1	390
STARGLIDER	220
STAR RAIDERS	340
STRIKE FORCE HARRIER	230
SUB BATTLE	270
SUNDOG	360
NOUVEAUTES	
INDIANE JONES	*NC*
DESCENDER OF THE CROWN	*NC*
WORLD LEADER BOARD	*NC*
TO GUN	*NC*
ENDURO RACER	*NC*
LE MAITRE DES ARMES	*NC*
MISSION	*NC*

CREDIT CREG IMMEDIAT

SEGA®

CONSOLES DE JEUX

CONSOLE SEGA	990
CARTOUCHES :	
PISTOLET PHASER + - MARKSMAN SHOOTING - TRAP SHOOPING	
SAFARI HUNT	449
ALEX KIDD	219
ACTION FIGHTER	219
ASTRO WARRIOR	219
BLACK BELT	219
CHOPLIFTER	219
ENDURO RACER	219
F16 FIGHTER	169
GHOST HOUSE	169
MY HERO	169
OUT RUN	269
PRO WRESLING	219
QUARTET	219
SUPER TENNIS	169
SPACE HARRIER	269
SHOOTING GALLERY	219
TEDDY BOY	169
TRANSBOOT	169
THE NINJA	219
WORLD SOCCER	219
WORLD GRAND PRIX	219
WONDERBOY	219
ZILLION	219

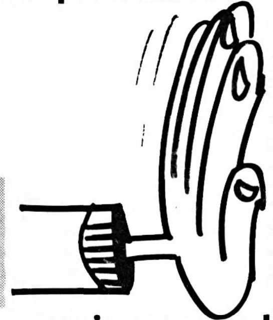
BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 55

ATARI

Cadavre ASCII

« Le cadavre - ASCII ou le code - exquis »

La programmation et la micro-informatique sont tellement récentes que les idées ne manquent pas quant à savoir quoi en faire : des centaines de jeux sont chaque année édités à travers le monde, dont les meilleurs, soyez-en sûr, vous seront présentés en bonne place dans notre revue. Cependant, rien n'empêche, rien ne nous et ne vous empêche, de chercher des voies nouvelles, de tenter des expériences, de créer nos propres jeux. C'est ce que nous vous proposons par ce concours.



Beaucoup connaissent cette activité/jeu imaginée par les surréalistes consistant à mettre bout-à-bout les morceaux de phrases qui viennent tour à tour à l'esprit de chacun des participants, pour finalement sortir un texte dont le burlesque est égal à l'humour des auteurs. C'est ce jeu, le « CADAVRE EXQUIS » (dont l'intitulé lui-même a été conçu de cette manière) dont nous proposons la variante informatique « CADAVRE ASCII », auquel nous vous invitons à vous atteler.

Le but

Bâtir ensemble pas-à-pas un programme fonctionnant parfaitement, dont l'originalité réside bien entendu dans le fait que personne ne sait où il va et comment il se terminera : reflet ludique des méandres de l'imagination de chacun.

Les moyens

Tous les lecteurs sont en puissance créateurs et maîtres du devenir de ce dernier ; le développement sinueux de celui-ci sera fidèlement retranscrit dans ce journal tous les mois.
Le langage utilisé est celui le plus largement connu à savoir BASIC. Pour qu'il soit le plus universel possible, choisissons celui de Microsoft, libéré au maximum des instructions spécifiques à une machine particulière (gare à la gestion d'écran, aux sprites, sons, ...et autres « conforts maison » !!!)

Les règles

- Chacun porte sa contribution à l'avancée du code moyennant la rédaction de 10 à 15 lignes BASIC cohérentes en elles mêmes, venant à la suite de celles que vous trouverez ci dessous.
- Ces lignes BASIC doivent être commentées par un texte très bref, deuxième contribution des auteurs, cette fois, contribution « littéraire » à l'histoire générée.
- Les joueurs doivent cependant impérativement

exploiter dans leur module certaines des ressources préalablement codées (variables, sous-programme, etc.). Naturellement de nouvelles procédures et variables peuvent être développées, mais ces dernières ne doivent pas excéder le nombre de soixante pour la totalité du programme visé.

- Les lignes doivent être numérotées de 10 en 10 et poursuivre la dizaine supérieure à la dernière ligne en cours.
- Tout ce qui est susceptible de faire l'objet d'un sous-programme utilisable par d'autres doit l'être. Ceux-ci sont rejetés à partir de la ligne 10 000 et commencent aux centaines.
- La rénumérotation est interdite.
- Par contre, l'insertion de lignes dans la partie du programme déjà figée est autorisée à la condition expresse que cela ne déroute pas de façon absolue le déroulement de celui-ci : le code inséré ne doit donc pas invalider certaines lignes ou instructions, il peut par contre les contredire. L'insertion dans le corps des lignes est également permise sous réserve des indications du paragraphe précédent ; aucune ligne ne peut évidemment dépasser 255 caractères.
- Toute variable déjà déclarée peut bien entendu être réinitialisée.

Le déroulement

Chaque mois, la rédaction sélectionnera les meilleurs « modules-suites » reçus au courrier. Parmi ceux-ci sera tiré au sort celui qui, finalement prendra la suite du programme, accompagné de son texte « littéraire » poursuivant l'histoire commencée. Ils seront livrés dans ces colonnes à vos appétits imaginatifs.

L'heureux auteur du module tiré au sort sera récompensé par un voyage d'une demi-heure dans le métro parisien offert gracieusement par notre rédaction. S'il nous la fait parvenir, sa photo figurera en bonne place sur la table de chevet de notre Rédactrice en chef. *(NDLR : on essaiera de trouver autre chose, en plus ! Quant à la photo sur la table de chevet, cela dépendra de la couleur de ses yeux...)*

La durée de ce jeu-concours est fixée à huit mois ; le logiciel de type nouveau ainsi réalisé comportera donc entre 80 et 120 lignes BASIC.

A la clôture, les particpants retenus depuis le début de ce concours ne recevront rien du tout ainsi que ceux qui ne l'ont pas été. *(NDLR : mais non, mais non. Ils auront un gros cadeau).*

Et maintenant, à vos claviers, à vos stylos, à vos machines, ... et que naisse de vos esprits géniaux la suite de ce premier CADAVRE ASCII de l'humanité !

```
10 CLS:
20 BIDET=11:ANE=48:
DUNOR=8:GNON=1
30 GOSUB 10000
.....
....
..
.
9999 END
10000 ' Sous-programmes
10001 ' - - - - - - - - - - - -
10010 FOR MULE=BIDET
TO BIET+ANE STEP
DUNOR
10020 ON GNON GOSUB
10100
10030 NEXT
10040 RETURN
10099 '
10100 LINE
(MULE,BIDET)-(MULE,
BIDET+ANE)
10110 LINE
(BIDET,MULE)-(BIDET-
+ANE, MULE)
10120 RETURN
10199 '
```

Commentaire littéraire :
« Vives comme un bœuf, les parcelles surgissent... »

Chem Po Pié

COMMANDEZ
PAR TELEPHONE
ALLO RACHEL (1) 43.57.96.89

LA BOUTIQUE
A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

AGREE

UNITES CENTRALES

A 500	UC 512 Ko Ram Souris 1 lecteur 3'' 1/2	4720
A 500 C	UC 512 Ko Ram Souris 1 lect 3'' 1/2 Mon. Coul. A1081	7490
A 500 CP	UC 512 Ko Souris lect. 3'' 1/2 Mon. Coul. 8832	7490
A 2000/S	UC 1 Mo Souris. Lecteur 3'' 1/2	11590
A 2000S/M	UC 1 Mo Sour. Lect. 3'' 1/2 Mon. Coul. A1081	14790
A 2000/ZO	UC 1 Mo Sour. Lect. 3'' 1/2. Disk dur 20 Mo + Cont. Mon. Coul. A 1081	22490
A 2000/XT	UC 1 Mo Sour. Lect. 3'' 1/2. Lect. 5'' 1/4 + Disk Dur 20 Mo + Cont. carte XT + Mon. Coul. A 1081	26290

IMPRIMANTE COULEUR OKIMATE 20 + Cordon 2490 F

GARANTIE 2 ANS

PERIPHERIQUES

LECTEURS/INTERFACES	
A 1010 - EXTERNE 3''1/2	2260
A 1020 - EXTERNE 5''1/4	NC
A 2010 - INTERNE 3''1/2	1690
RAMBOARD 512 KO (AMIGA 500)	1095
RAMBOARD 2MEG (AMIGA 2000)	3600
RAMBOARD 2MEG (AMIGA 1000)	
MEGABOARD 2	5845
HARD CARD 20 MEG (PC + DBLE PARTITION)	4400
HARD CARD 30 MEG (ID)	5200
HARD CARD 40 MEG (ID)	NC
HARD CARD 76 MEG (ID)	NC
PC EMULATOR (BRIDGES BOARD 2088 + 5''1/4)	5600
EMULATOR GO 64	NC
GRAPHIQUES	
TABLETTE DIGITALISER KURTA A3	11 730
TABLETTE EASYL	6000
GRAPHISCOPE II AMIGA	NC
EXCLUSIF	
GO 64 Emulateur C 64	NC
AUDIO	
FUTURE SOUND (DIGITALISEUR SON)	2295
INTERFACE MIDI	580
PRO MIDI STUDIO (SEQUENCER 16 PISTES)	NC
VIDEO	
DIGIVIEW (DIGITALISEUR D'IMAGES)	1995
FRAMEGRABBER	NC
GENLOCK MERKENS	NC
CAMERA HV720	3350
OBJECTIF SCH	950
ZOOM COSMICAR 12,5/75	4450
STATIF ROHEN 2 REFLECTEURS	1839
SYSTEM POLAROID + IMPRINT (PHOTOS, EKTA, TRANS.)	32000
TUNER TV (TRANSFORME LE MONIT. EN TV)	1390
TELEMATIQUE	
EMULATEUR MINITEL	NC
MODEM DTL 3000	6400

10 DISK 3'' 1/2 DF DD 100 F

PROMO
AMIGA 500 + Mon. Philips 8832 .... 6990 F
ABONNEZ-VOUS A AMIGA WORLD
1 an - 6 n° : 200 F + gratuit avec chaque n° le bulletin AMIE...GA

PAYER EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

AMIGANDOS MANUEL EN FRANÇAIS	190
AMIGADOS MANUAL	299
AMIGADOS REFERENCE	149
AMIGAWORLD	39
AMAZING COMPUTING	39
AMIGA APPLICATIONS	199
AMIGA PROGRAMMER'S HANDBOOK	299
AMIGA SYSTEM GUIDE	199
ADVANCED AMIGA BASIC	199
BEGINNER'S GUIDE	199
CLES POUR AMIGA	195
TRUCS & ASTUCES	199
TRUCS & ASTUCES (DISK)	120
BIEN DEBUTER AVEC L'AMIGA	120

LOGICIELS

ARCADE	
TIPHOON	NC
PLUTO'S	NC
GALAXY FIGHT	NC
POCKET ATTACK	NC
SKYFOX	309
MARBLE MADNESS	249
PHASAR	NC
STRATEGIE ACTION	
TERRORPODS	235
AVENTURE	
GUILD OF THIEVES	249
KNIGHT ORC	249
THE PAWN	249
OGRE	249
SIMULATION	
CRAZY CARS	NC
FERRARI FORMULA ONE	NC
SUPERHUEY	NC
SURGEON	NC
GUNSHIP	NC
HALLEY PROJECT	349
GRAPHIQUE/MUSIQUE	
AEGIS ANIMATOR	NC
AEGIS VIDEOSCAPE 3D	1549
AEGIS SONIX	790
AEGIS DRAW PLUS	1899
DELUXE PAINT 2	1059
DELUXE VIDEO 1.2	1059
DELUXE MUSIC CONSTRUCTION SET	809
INSTANT MUSIC	293
MUSIC STUDIO	288
SCULPT 3D (BYTE BY BYTE)	NC
CAO 3D FRANCAIS	NC
ZUMA FONTS VOL 1,2 OU 3	309
LUDIQUES	
ARCADE	
KARATE KID 2	254
GOLDRUNNER	249
BABARIAN	235
DEMOLITION	119
PHALLANX	119
MARBLE MADNESS	259
CHALLENGER	110
CRUNCHER ACTORY	110
SPACE BATTLE	119
STRATEGIE ACTION	
SINBAD	390
SDI	349
DEFENDER OF THE CROWN	390
SHANGAI	NC
THE KING OF CHICAGO	NC
HOLLYWOOD POKER	202
AVENTURE/ROLE/ WARGAME	
ARAZOK'TOMB	349
KAMPFGRUPPE	539
FAERY TALE	404
BORROWED TIME	390
KING QUEST III	388
DEJA VU	409
UNINVITED	343
ROADWAR 2000	315
BALANCE OF POWER	388
ULTIMA III	346
ALIENS FIRES	388
LAND OF LOUNGE IZARDS	445
BLACK CAULDRON	368
PHANTASY III	349
STIMULATION	
WORLD GAMES	309
HARDBALL	349
LEADERBOARD	309
TENTH FRAME	NC
CHESSMATER 2000	346
BASEBALL EA	407
FIGHT SIMULATOR II	409
JET	NC
SCENARY DISK 7	237
SCENARY DISK 11	237
SILENT SERVICE	249
F15 STRIKE EAGLE	NC

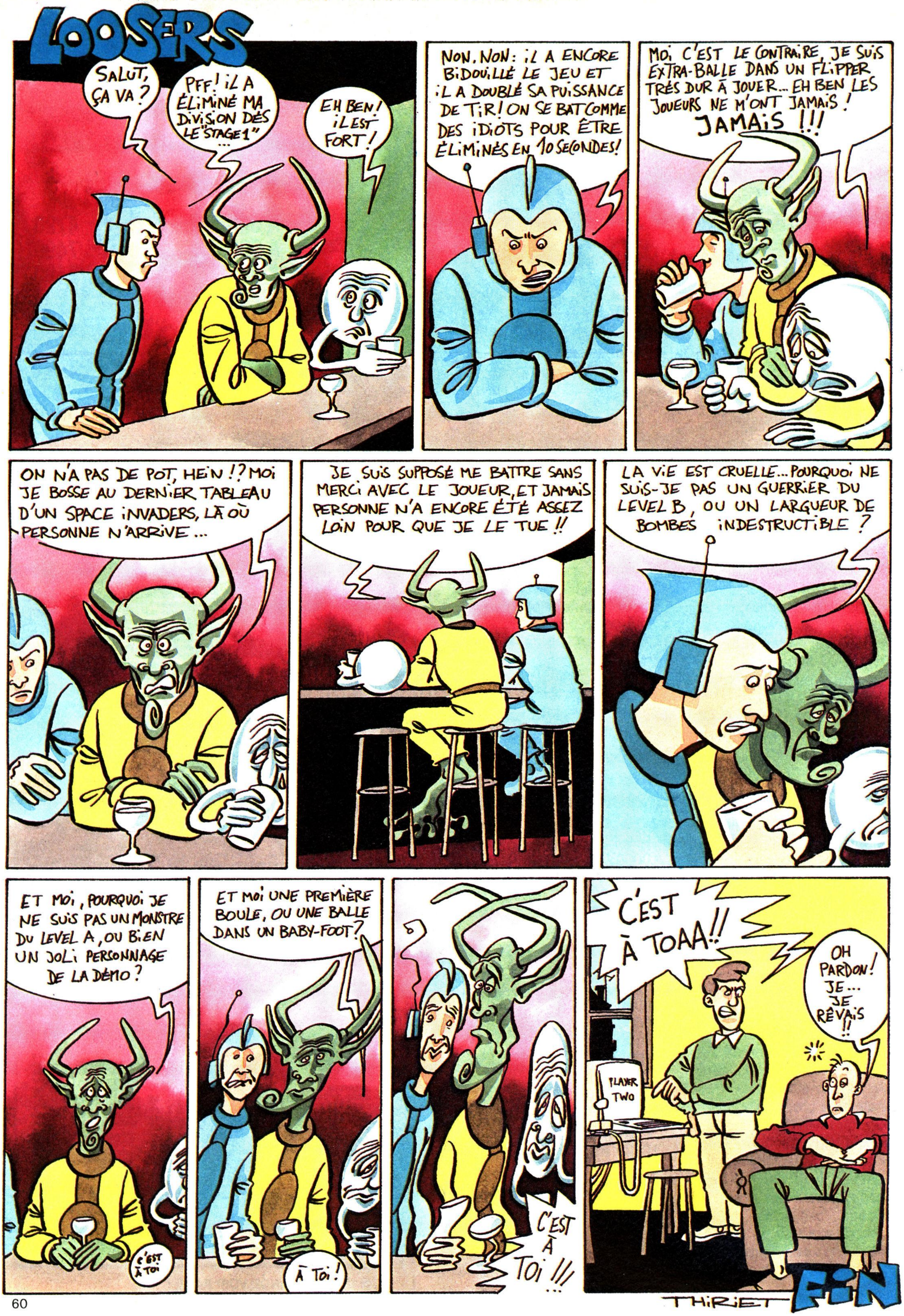
10 %
DE PRODUITS
EN PLUS
GRATUIT

CREDIT CREG IMMEDIAT

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 55

AMIGA
AMIGA

LOOSERS


SALUT, ÇA VA ?
PFF! IL A ÉLIMINÉ MA DIVISION DÈS LE "STAGE 1" ...
EH BEN! IL EST FORT!
NON, NON : IL A ENCORE BIDOUILLÉ LE JEU ET IL A DOUBLÉ SA PUISSANCE DE TIR! ON SE BAT COMME DES IDIOTS POUR ÊTRE ÉLIMINÉS EN 10 SECONDES!
MOI C'EST LE CONTRAIRE, JE SUIS EXTRA-BALLE DANS UN FLIPPER TRÈS DUR À JOUER... EH BEN LES JOUEURS NE M'ONT JAMAIS ! JAMAIS !!!
ON N'A PAS DE POT, HEIN !? MOI JE BOSSE AU DERNIER TABLEAU D'UN SPACE INVADERS, LÀ OÙ PERSONNE N'ARRIVE ...
JE SUIS SUPPOSÉ ME BATTRE SANS MERCI AVEC LE JOUEUR, ET JAMAIS PERSONNE N'A ENCORE ÉTÉ ASSEZ LOIN POUR QUE JE LE TUE !!
LA VIE EST CRUELLE... POURQUOI NE SUIS-JE PAS UN GUERRIER DU LEVEL B, OU UN LARGUEUR DE BOMBES INDESTRUCTIBLE ?
ET MOI, POURQUOI JE NE SUIS PAS UN MONSTRE DU LEVEL A, OU BIEN UN JOLI PERSONNAGE DE LA DÉMO ?
C'EST À TOI
ET MOI UNE PREMIÈRE BOULE, OU UNE BALLE DANS UN BABY-FOOT ?
À TOI!
C'EST À TOI !!!
C'EST À TOAA!!
OH PARDON! JE... JE RÊVAIS !!
PLAYER TWO
THIRIET
FIN

Listings

AMSTRAD CPC 464 et 6128

« SUPER FALCON »

Prenez plaisir à quelques chamailleries aériennes entre Russes (MIG 23) et Américains (F 16). Que le meilleur gagne !... Paix Falcon, c'est un Russe ! Jean Contrepet.

Les règles sont incluses dans le programme principal, ce jeu utilise le joystick. Sauvez le premier listing sous un nom de votre choix, et le second sous le nom de « FALCON ». Le lancement du troisième listing créé et sauve automatiquement le fichier binaire « FALCON.BIN » (après vérification).

Quelques précisions et conseils :

— le point clignotant de la couleur du « FALCON » figure votre mire.

— Evitez de raser la mer, sinon...

— Les nuages servent à l'occasion de havres de paix.

— Vos réserves de munitions et de Kérozène diminuent à chaque niveau de difficulté. Faites donc les économies qui s'imposent.

D'après Jean-Pierre GIBON

```
90 MODE 1:BORDER 0
100 INK 0,0:INK 1,6:INK 2,18:INK 3,11
110 PRINT CHR$(23)CHR$(3)
120 SYMBOL AFTER 91
130 SYMBOL 91,255,0,255,0,255,0,255
140 SYMBOL 92,63,0,15,0,3
150 SYMBOL 93,0,0,192,0,240,0,252
160 SYMBOL 255,240,0,120,0,60,0,30
170 PLOT -2,-2,1:TAG
180 a=0:b=0
190 DATA 0,2,25,1,5,0,1,2,6,1,-5,0,1,2,6
,1,5,0,0,3,0,1,-4,-12,1,5,0,1,4,12,0,2,-
12,1,4,12,1,5,0,1,-2,-6,1,-5,0,0,28,6,1,
-5,0,1,-4,-12,1,5,0,0,0,6,1,-3,0,0,12,-6
,1,4,12,1,5,0,1,-2,-6,1,-5,0,1,2,0,1,8,-
6,1,21,0,*,0,0
200 READ e$,s,t:a=a+10*s:b=b+10*t
210 IF e$="*" THEN 430
220 IF t<>0 THEN a=a-5*s
230 IF e$="0" THEN MOVE a,b:PRINT CHR$(2
55);:GOTO 200
240 IF e$<>"1" THEN 200
250 x=XPOS-16:y=YPOS:dh=a-x:dv=b-y
260 IF dh=0 THEN 370
270 IF dv=0 THEN 400
280 IF MAX(ABS(dh),ABS(dv))=ABS(dv) THEN
 330
290 kh=INT(dh/ABS(dv)):kv=INT(SGN(dv))
300 FOR i=x TO a STEP kh
310 MOVE i,y:PRINT CHR$(255);
320 y=y+kv:NEXT:GOTO 200
330 kh=INT(SGN(dh)):kv=INT(dv/ABS(dh))
340 FOR i=y TO b STEP kv
350 MOVE x,i:PRINT CHR$(255);
360 x=x+kh:NEXT:GOTO 200
370 FOR i=y TO b STEP 2*SGN(dv)
380 MOVE a,i:PRINT CHR$(255);
390 NEXT:GOTO 200
400 FOR i=x TO a STEP 2*SGN(dh)
410 MOVE i,b:PRINT CHR$(255);
420 NEXT:GOTO 200
430 TAGOFF:PRINT CHR$(23)CHR$(0):PEN 2
```

COMMANDEZ PAR TELEPHONE ALLO RACHEL (1) 43.57.96.89

LA BOUTIQUE A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

AGREE

GARANTIE 2 ANS

UNITES CENTRALES

C 64 N	+ GEOS - 64 K Nouveau Modèle	1450
C 128 A2	+ JANE - 128 K Clavier Azerty	2190
C 128 D A2	+ JANE - 128 K Clav. Azerty + Lect. 1571	3990

SURPRENANT ! LE PC

Demandez-nous les nouveaux prix

PERIPHERIQUES

IMPRIMANTES	
MPS 801	1300
MPS 1200	2290
MONITEUR	
1802 (40 col)	1990
1902 (80 col)	2790
LECTEUR	
K7 130	250
DISK 1541	1650
DISK 1571	2490
GRAPHIQUE	
TABLETTE KOALA PAD	1300
TABLETTE GRAPHISCOPE	990
CRAYON OPTIQUE	410
SOURIS 64 MAGIC MOUSE	640
SOURIS 128	550
AUDIO	
SOUND EXPANDER	1200
SOUND SAMPLER	850
CLAVIER SYNTHE	925
SYNTHE VOCAL TECHNI MUSIC	480
SYNTHE VOCAL VOICE MASTER	850
INTERFACE MIDI	350
INTERFACES	
CENTRONICS	890
IEE	1590
RS 232	650
TELEMATIQUE	
MODEM DTL DIGITELEC	1590
MODEM DTL + DIGITELEC	1990
EMULATEUR MINITEL	390
VIDEO	
DIGITALISEUR PRINT TECHNIK	1290
INTERFACE PAL-RVB	450
TUNER TELE	1390
CARTOUCHES	
CPM	390
POWER CARTRIDGE	470
GAME KILLER	150
FREEZE FRAME	490
EXTENTION MEMOIRE 256 K	1290

10 %

IMPRIMANTE COULEUR OKIMATE 20 + Cordon 2490 F

PROMO

C 64 + 1541 + Mon. Coul. 1802 . . 4690 F

20 Disk 5'' 1/4 100 F

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION	
TRUCS ET ASTUCES DU COMMODORE 128	149
LE LIVRE DU CP/M	149
LA BIBLE DU COMMODORE 128	249
LE LIVRE DU BASIC 7.0	149
LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE COMMODORE 1571 ET 1570	179
PEEKS ET POKES DU C128	129
LE LIVRE DU LECTEUR DE CASSETTE 1530	99
LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64. TOME 2	149
LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE 1541	179
LE LANGAGE MACHINE DU COMMODORE 64. TOME 1	149
ENTRETIEN ET REPARATION DU VC 1541	149
JEUX D'AVENTURE : COMMENT LES PROGRAMMER	129
PSI	
CLE POUR C64	110
CLE POUR C128	110
BASIC C128	149
CPM/PLUS SUR C128	149
102 PROGRAMME C64	120
102 PROGRAMME C128	120

PAYER EN 4 FOIS

LOGICIELS

NOUVEAUTE	
DEFENDER OF THE CROWN	95/139
CONVOY RAIDERS	95/139
DOY FIGHT 2187	95/139
EXPRESS RAIDER	95/139
BATTLE SHIPS	95/139
FREDDY HARDEST	95/139
SOLOMON'S KEY	95/139
TANK	95/139
MASK	95/139
DEATH WISH 3	95/139
BASKETBALL	95/145
BLACK MAGIC	95/145
CHAMPION SHIP WRESTLING	95/145
DECEPTOR	95/...
FIELDS OF FIRE	95/145
GAME OVER	95/145
GUNSLINGER	95/145
IKARI WARRIOR	89/129
INDIANA JONES	95/145
KILLED UNTIL DEAD	95/145
KNUCKLE BUSTER	95/145
MASTER OF UNIVERSE	95/145
NEMESIS	89/145
NINJA	95/145
QUARTET	95/145
RENEGADE	95/145
BLADE RUNNER	95/145
ROAD RUNNER	95/145
SARACEN	95/145
SLAP FLIGHT	89/145
STIFFLIP AND CO	95/145
SUBBATTLE SIMULATEUR	95/135
SUPER SOCCER	89/145
SWOLD SAMOURAI	95/145
TAI PAN	89/145
TAG TEAM WRESTLING	95/145
TANK	95/145
TEMPLE OF TERROR	95/145
WIZBALL	95/145
WONDERBOY	95/135
PROGRAMMATION TRANSFERT	
BASIC 64	350
OSFORD PASCAL	N.C.
MON. 64	N.C.
DISC DISSECTOR	324
LOGO	595
BASIC 128	450
GRAPHIQUE/MUSIQUE	
SUPERPAINT	350
GAME MAKER	220
ART STUDIO D	149/184
ADVANCED MUSIC SYSTEM	310
MUSIC STUDIO	186
EDUCATIFS	
MAITREMOTS	190
ORTHOVERBES	190
ANGLAIS (N°1 à N°4)	190
ORTHO (N°1 à n°2)	190
GRAM (N°1 à N°6)	190
ARITH (N°1 à N°2)	190
ALGEBRE (N°1 à N°2	190
MATS SUP	190
MIMI	295
SIMULATION	
BATTLE SHIPS	95/139
BIVOUAC	95/139
DIEUX DE LA MER	95/139
SOCCER	95/139
COMPILATION	
LES EXCLUSIFS N°1 + LEADERBOARD + XEVIOUS + TAI PAN + TOP GUN	95/160
LES CLASSIQUES	
DRAGON'S LAIR	95/139
DRAGON'S LAIR II	95/139
DEATH OF GLORY	95/139
DECEPTOR	95/139
GRAND PRIX 500 CC	95/139
HADES NEBULA	95/139
HITPACK 1	95/139
HITPACK 2	95/139
HITPACK 3	95/139
KONAMI GREATEST HITS	95/139
LEADER BOARD	95/139
WORLD CLASS LEADER	95/139
MARBRE MADNESS	95/139
SABOTEUR 2	95/139
SUPER CYCLE	95/139
SILENT SERVICE	95/139
TRAILBRAZER	95/139
THE PAWN	95/139
GOONIES	95/139
HIT PARADE	
ARCHONOID	89/136
ARMY MOVES	89/145
BARBARIAN	95/135
BOMBJACK 2	89/129
COBRA	89/129
DEEPER DUNGEONS	95/145
ENDURO RACER	95/145
FIST 2	95/129
GAUNTLET	95/145
GUNSHIP	145/195
JAILBREAK	95/145
LEGEND OF KAGE	89/125
METRO CROSS	95/145
INFILTRATOR	95/145
MOVIE MONSTER	95/145
SPACE HARRIER	89/129
STRIKE FORCE HARRIER	95/145
SUMMER GAMES II	89/139
SUPER HUEY 2	95/145
TERRA CRESTA	89/129
THE GREAT ESCAPE	89/129
TOP GUN	89/129
WINTER GAMES	89/139
WORLD GAMES	95/145
XEVIOUS	95/145
AMERICA CUP	95/145
BATAILLE D'ANGLETERRE	119
BREAKTHRU	95/145
CRYSTAL CASTLE	95/145
DESTROYERS	ND/145
DESERT FOX	89/139
DOUBLE TAKE	89/129
ELECTROGLIDE	89/129
GALVAN	89/129
GHOST N GOBBELIN	95/145
GREEN BERET	89/129
HIGHLANDER	89/129
KONAMIS GOLF	89/129
JEUX SANS FRONTIERES	89/129
MIAMI VICE	89/129
NEXUS	95/145
PARALLAX	89/129
PITSTOP 2	89/139
RAMBO	85/139
SANXION	95/145
STREET HAWK	89/129
TENTH FRAME	95/145
THAI BOXING	89/129
UCHI MATA JUDO	95/129
V !!	89/...
YE AR KUNG FU II	89/129
ZORRO	89/139

DE PRODUITS EN PLUS GRATUIT

CREDIT CREG IMMEDIAT

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N°55

COMMODORE COMMODORE

Qui a dit que les moins de dix-huit ans ne pouvaient profiter des joies des jeux d'arcade ? Sûrement pas un journaliste de Game...

Du côté des salles de jeux vidéo

Je suis un fan assidu de ces lieux de débauche et de perversion que sont les salles de jeux. Ah ! Quel plaisir de se ruiner, uniquement pour aller faire pan-pan-boum-boum sur les méchants aliens ! C'est pour vous permettre à vous qui n'avez peut-être pas la chance de pouvoir apprécier les plaisirs de ce que j'appelle un « vrai » jeu, que j'ai (pardon : que nous avons) décidé de créer cette rubrique, qui sera forcément la plus belle, puisque c'est moi-même qui m'en occupe.

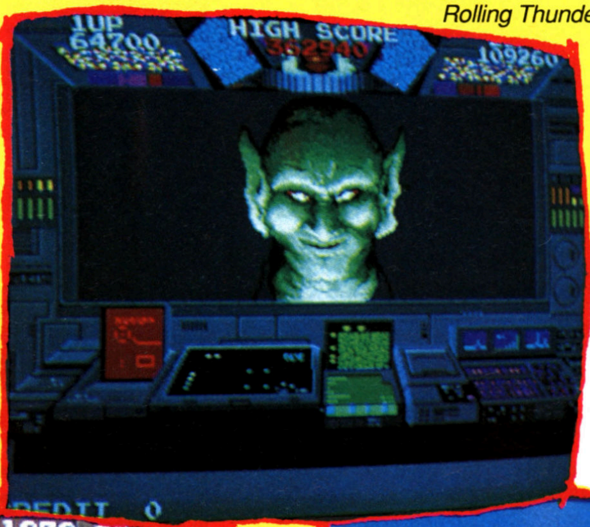
LA DIFFÉRENCE

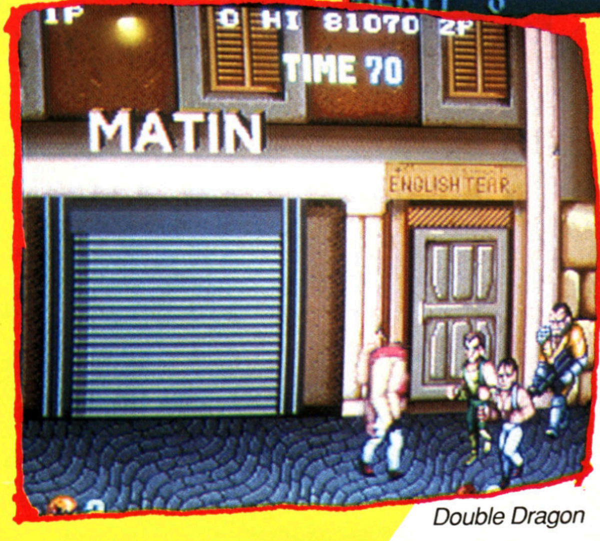
La différence entre ces méga-consoles et votre ordinateur est minime. N'allez pas croire que ce sont des super-microprocesseurs qui font vivre tout ça. On retrouve la plupart du temps de vieux Z80 (utilisés entre autres sur les MSX, Amstrad, Spectrum, et ZX81) et des antédiluviens 6502 (comme sur Oric, Commodore 64 par exemple). Le 68000 (Macintosh, Amiga, Atari ST) commence petit à petit à faire son apparition.

Mais alors, comment expliquer la différence flagrante de qualité des jeux ? Elle est toute simple : contrairement à ce qui se passe sur votre micro, ces processeurs ne font pour ainsi dire rien du tout. Ils sont aidés par des co-processeurs (vidéo, musique...) d'enfer. C'est à peine s'ils se contentent d'aller leur dire de temps en temps « eh, toi, tu m'affiches cette image ici sinon gare à toi » ou « joues-moi cette note et en quatrième vitesse ». Partant de là, la vitesse d'exécution des programmes en est rapidement triplée, voire quadruplée.

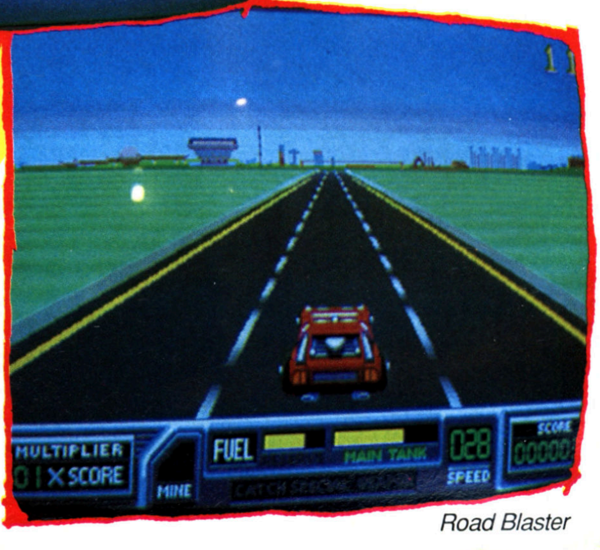
Cette prolifération de co-processeurs explique d'une part le coût élevé d'un jeu (il faut compter entre 30 000 et 80 000 francs suivant le jeu, console comprise !), et d'autre part la facilité d'exploitation. Une fois la console achetée (écran, joystick, bouton de tir, monnayeur, etc.), il suffit de changer la carte pour changer de jeu. Simple comme un calcul d'intégrales.

Rolling Thunders





Double Dragon



Road Blaster

LES JEUX

Mais bon, passons à ce qui vous intéresse certainement plus : les jeux.

Ceux que j'ai choisis pour vous ce soir s'appellent (dans l'ordre) « Rolling Thunder », « Double Dragon » et « Road Blaster ». Tout un programme.

Le premier, Rolling Thunder, est un jeu Atari Games. On peut donc s'attendre à en voir une version ST sous peu, comme il en a été fait pour Gauntlet, par exemple (je précise « par exemple » parce que ce n'est pas le seul).

L'histoire de ce jeu est fort simple : un type, genre agent secret, recherche avec ardeur une femme qui s'est fait enlever par des vilains bonshommes, genre extra-terrestre. Pour la retrouver, il doit traverser maints tableaux, affronter moult dangers, tirer sur une multitude d'ennemis. Certains sont d'ailleurs très coriaces, puisqu'il faut les toucher deux fois avant qu'ils ne meurent, soit dans un spasme horrible, soit dans un aboiement digne de Lassie Chien Fidèle (tous ces sons sont d'ailleurs digitalisés, ce qui garantit un réalisme à peine croyable).

Le tout est accompagné d'une musique vraiment superbe, aux rythmes endiablés, genre Carnaval de Rio. Un véritable plaisir, à ne partager qu'à deux.

Ensuite, j'ai le plaisir, l'honneur et l'avantage de vous parler de Double Dragon. Pourquoi « double » ? Tout simplement parce que ce jeu se joue à deux, voilà tout. L'histoire ressemble étrangement à celle de Rolling Thunder : une jolie femme est tombée entre les griffes d'affreux vilains, et deux frères jumeaux partent à sa recherche (on les reconnaît à leurs habits : l'un est en bleu, l'autre en rouge).

Seulement, le décor est différent : située au début dans la zone new-yorkaise, l'action évolue peu à peu vers la campagne, puis la montagne, et enfin l'intérieur d'une forteresse truffée de pièges.

Enfin, reste Road Blaster. Encore un jeu Atari Games, (qu'est-ce qu'ils bossent, ceux-la). Au volant d'un super bolide des routes, il faut aller le plus loin possible en dégommant un maximum de voitures. Vous disposez pour celà d'une arme terrifique, dont la puissance peut être augmentée par l'acquisition du matériel adéquat : mitraillettes, bombes nucléaires (!), boosters, etc. Toutes ces petites choses avec lesquelles nos charmants bambins s'éclatent à l'heure actuelle.

Ça a l'air simple, comme ça, mais c'est sans compter sur l'agressivité dont font preuve les autres voitures. Et sans les tourelles meurtrières sises en bord de route. Ni les mines disséminées çà et là au gré du chemin. Et encore moins la réserve de carburant qui s'épuise peu à peu. Bref, c'est pas de la tarte.

Ça va vite devenir une habitude, mais je suis bien obligé : le tout est accompagné d'une musique extraordinaire, et de bruitages fous fous fous. Un vrai must, qu'on ne peut qu'espérer sur ST pour bientôt.

Stéphane Schreiber

COMMANDEZ PAR TELEPHONE
ALLO RACHEL (1) 43.57.96.89

LA BOUTIQUE
A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

AGREE

UNITES CENTRALES

CPC 464 M	LECT K7 MONIT. MONO	1990
CPC 464 C	LECT K7 MONIT COUL	2990
CPC 6128 M	LECT DISK MONIT MONO	2990
CPC 6128 C	LECT DISK MONIT COUL	3990
PCW 8256	LECT DISK MONIT MONO + IMP. + TRAIT. DE TEXTE	4740
PCW 8512	2 LECT DISK MONIT. MONO	5930

GARANTIE 2 ANS

IMPRIMANTE COULEUR OKIMATE 20 + Cordon 2490 F

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUIT

PERIPHERIQUES

EXTENSION MEMOIRE	
64 K RAM DK' TRONICS	490
256 K RAM	990
256 K SILICON DISK	990
INTERFACES	
RS 232	590
ADAPTATEUR MP1	390
ADAPTATEUR MP2	490
MULTIFACE II	570
TELEMATIQUE	
MODEM DTL 2000	1590
MODEM DTL 2000 +	1990
EMULATEUR MINITEL KENTEL	390
PERIPHERIQUES PCW	
LECTEUR FDZ	1995
EXTENSION 256 K	750
CRAYON OPTIQUE	880
MODEM MERCITEL	3390
RS 232	690
INTERFACE MANETTE	490
PERIPHERIQUE PC 1512	
DISQUE DUR 20Mo -	3990
DISQUE DUR 20Mo + CONTROLEUR	4990
CARTE MODEM KORTEX	1480
IMPRIMANTE DMP 3000	2290
IMPRIMANTE DMP 4000	3990
LECTEUR DISQUE FD3	1780
INTERFACE MANETTE	420
ENDURO RACER	89/139
LECTEURS/IMPRIMANTES	
CASSETTE	300
DISQUE DD1	1690
DISQUE FD1	1590
DMP 2000	1690
CABLES	
DOUBLEUR	
JOYSTICK	100
RALLONGE 464	130
RALLONGE 6128	160
PERITEL	150
CENTRONICS	150
CABLE MAGNETO	70
GRAPHIQUE - VIDEO	
TABLETTE GRAPHIQUE	
GRAPHISOPE II	990
CRAYON OPTIQUE 464 DART	350
CRAYON OPTIQUE 6128 DART	690
SCANNER DART	790
TUNER TELE	1390
DIGITALISEUR VIDI	990
SOURIS AMX	690
AUDIO	
SYNTHETISEUR VOCAL	540
SYNTHETISEUR MUSICAL	980
CLAVIER MUSICAL	1350
DIGITAL DRUM	370
INTERFACE MIDI	500

4 DISK 3" 100 F

PROMO

AMSTRAD CPC 6128 Coul. + Tuner TV . . . . . 4990 F

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION	
TRUCS ET ASTUCES	149
PROGRAMMES BASIC	129
AMSTRAD OUVRE TOI	99
LA BIBLE DU PROGRAMMEUR	249
LE LANGAGE MACHINE	129
GRAPHISME ET SON	129
PEEKS ET POKES	99
LIVRE DU LECTEUR DISK	149
LE LIVRE DU CPM	149
LA BIBLE DU 6128	199
PSI	
LA DECOUVERTE DE L'AMST	115
102 PROGRAMMES	120
AMSTRAD EN FAMILLE	120
CLEFS POUR AMSTRAD N°	140
TURBO PASCAL	135
CPM PLUS	100
ASSEMBLEUR	105
BASIC	100
BASIC PLUS	100
GRAPHISME EN ASSEMBLEUR	145
SYBEX	
JEUX DE REFLEXION	78
JEUX D'ACTION	58
1er PROGRAMME	108
PROGRAMMES	82
PROGRAM EN ASSEMBL	108
CP/M PLUS	148
CP/M 2.2	128
GUIDE DU GRAPHISME	108
GUIDE DU CP/M	148
GUIDE DU BASIC	128
PCW ET 5PC 1512	
GESTION SUR PCW	17
CLEFS POUR PCW	215
GRAND LIVRE DU PCW	179
BIEN DEBUTER AVEC PCW	129
PROGRAMMATION SUR PCW	149
TRUCS ET ASTUCES PC 1512	179
GUIDE DE REFERENCE PC 1512	249
GUIDE DE L'UTILISATEUR	128
GUIDE DU BASIC 2	128
DOS PLUS PC 1512	128
CLEF POUR GEM	195
MS DOS GUIDE DU PROGRAMM	248
PROGRAMM EN ASSEMBLEUR	268
TRUCS ET ASTUCES TURBO PASCAL	149
LIVRE DU GEM PC 1512	199

PAYER EN 4 FOIS

LOGICIELS

EDUCATIF	
ALGEBRE	195/220
EQUATION INEQUATION	195/220
MOTS CROISES	195/220
DEMONSTRATION GEOMETRIE	195/220
ORTHOGRAPHE	195/220
CARTE DE FRANCE	195/220
CARTE D'EUROPE	195/220
ARCADE/AVENTURE	
INTERTIC	95/139
L'œIL DE SET	95/139
GABRIEL	95/139
NECROMANCIEN	95/139
MANHATTAN LIGHT	95/139
SOLOMON KEY	95/139
L'ANNEAU DE ZEN	
GARAR	95/139
TAI PAN	95/139
ACADEMY	95/139
RENEGATE	95/139
SURVIVOR	95/139
PIRATES	95/139
BLUE BERRY	95/139
ROBINSON CRUSOE	95/139
MASK	95/139
GLOBE TROTTER	95/139
TUER N'EST PAS JOUER	95/139
FREEDY HARDEST	95/139
GUNSLINGER	95/139
TEMPLIER D'ORVEN	95/139
SDI	95/139
COBRA	95/139
MISSION	95/139
LE MAITRE DES AMES	95/139
GAME OVER	95/139
MASQUE	95/139
LES RIPOUX	95/139
ARMY MOVE	89/139
ARCANOID	89/139
ASPHALT	115/165
BARBARIAN	95/139
BLACK MAGIC	95/139
CANADAIR	99/149
COSAMOSTRA	135/195
CRAFTON XUNK	135/195
DWARF	95/149
DUNGEONS	95/145
EXPRESS MAIDER	89/139
FLASH	139/195
GAUNTLET	95/145
INDIANA JONES	95/145
KILLED UNTIL D.	95/145
LAST MISSION	135/195
LIVING STONE	135/195
MAG MAX	89/139
MARCHE A L'OMBRE	145/195
MANHATTAN	125/...
MASTER OF UNIVERS	95/145
MUTANTS	89/139
NINJA	95/145
PAPER BOY	89/139
PROHIBITION	120/195
QUARTET	95/145
ROAD RUNNER	95/145
SAMOURAI TRILOGY	89/139
STAR RAIDER	95/145
TANK	89/139
THE PAWN	../189
ULTRON 1	.../...
WIZBALL	89/139
WONDER BOY	95/145
SOCIETE	
CHIFFRES ET DES LETTRES	168/229
MONOPOLY	168/229
SCRABBLE	168/229
TRIVIAL POURSUITE	168/229
BRIDGE	168/229
COMPILATION	
GOLD HIT II	89/139
TRIO	89/135
OCEAN HALL STAR	89/135
HITS LOGITIEL 1-2-3-	140/...
HITS PACK 1-2	89/135
SIMULATEUR	
ACRO JET	89/145
ACE OF FACE	89/145
F 15 STRIKE	104/159
SILENT SERVICE	89/139
SPORT	
LEADER BOARD	89/139
WORD CLASS	89/139
BASKET BALL	89/135
SUPER CYCLE	89/139
500 CC GRAND PRIX	114/159

CREDIT CREG IMMEDIAT

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 55

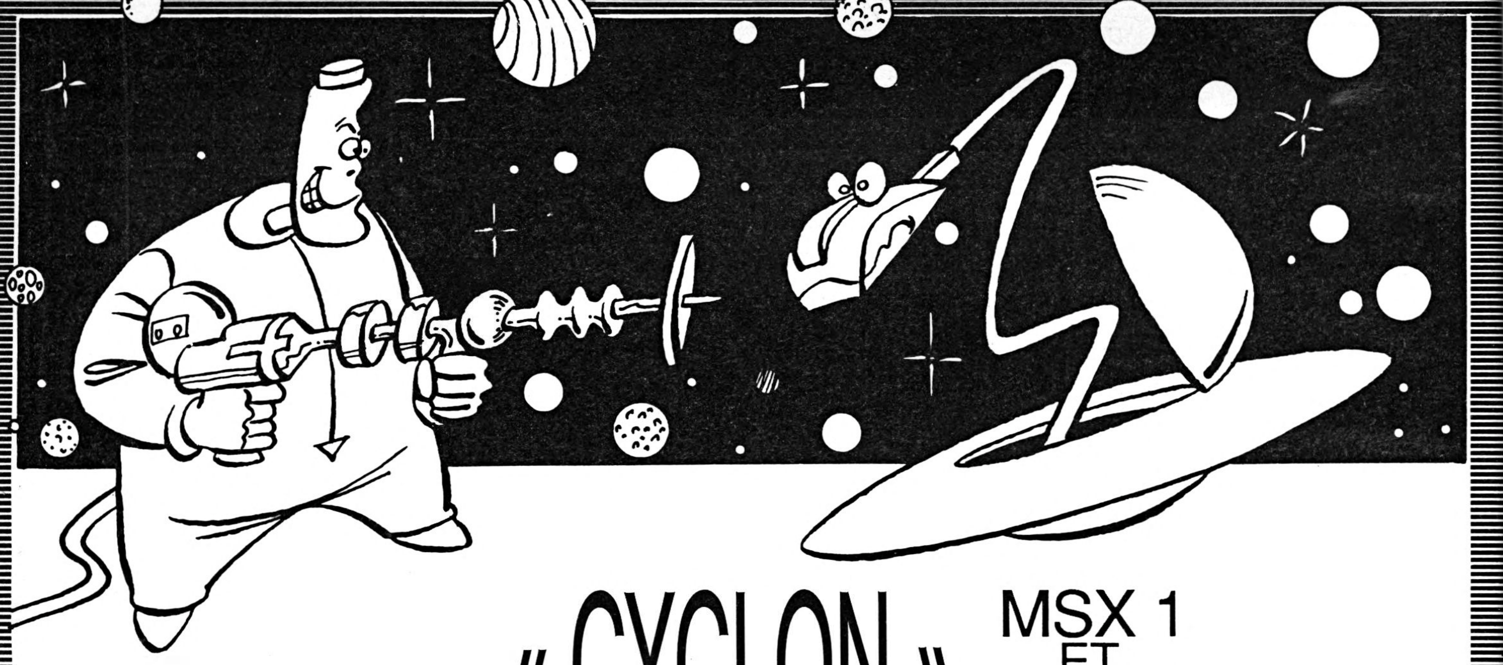
AMSTRAD AMSTRAD

```
440 LOCATE 16,12:PRINT"[[[ [[[ [    [[[ [
[[ []["
450 LOCATE 16,13:PRINT"[    [ [ [    [    [
 [ [[["
460 LOCATE 16,14:PRINT"[[   [[[ [    [    [
 [ [\["
470 LOCATE 16,15:PRINT"[    [ [ [    [    [
 [ [ ["
480 LOCATE 16,16:PRINT"[    [ [ [[[ [[[ [
[[ [ ["
490 PLOT 0,0,2:DRAW 0,398:DRAW 638,398:D
RAW 638,0:DRAW 0,0
500 PEN 3:PAPER 0:LOCATE 10,24
510 PRINT"LE PROGRAMME SE CHARGE"
520 PEN 1:PAPER 0
530 PLOT 128,32,0:DRAWR 382,0
540 DEG:PLOT 550,380,3
550 FOR i=90 TO 810 STEP 144
560 x=50*COS(i):y=50*SIN(i)
570 DRAW x+550,y+330
580 NEXT
590 PLOT 80,170
600 FOR i=90 TO 810 STEP 144
610 x=50*COS(i):y=50*SIN(i)
620 DRAW x+80,y+120
630 NEXT
640 BORDER 1,4
650 RUN"falcon"
```

```
60 ON BREAK GOSUB 2050
70 BORDER 0
80 ENV 2,1,-2,2,13,-1,20
90 ENV 3,1,-2,2,13,-1,1
100 ENV 4,1,-1,2,14,-1,3
110 ENV 5,2,7,1,1,0,3,14,-1,1
120 ENT 10,20,-20,1
130 GOSUB 360:GOTO 220
140 '--------------------
150 '     RECAPITULATIF
160 '--------------------
170 MODE 1:INK 1,26:INK 2,24
180 PEN 1:LOCATE 12,2:PRINT"ENNEMIS ABAT
TUS:"abb
190 CLEAR:ON BREAK GOSUB 2050
200 PEN 2:LOCATE 16,12:PRINT"S U P E R"
210 LOCATE 15,14:PRINT"F A L C O N"
220 PLOT 128,32,0:DRAWR 382,0
230 INK 3,7
240 PEN 3:LOCATE 7,24:PRINT"VOULEZ-VOUS
LES REGLES (o/n)"
250 '--------------------
260 ' ANIMATION + MUSIQUE
270 '--------------------
280 BORDER 1:RESTORE 3690
290 ON SQ(1) GOSUB 3630
300 INK 1,INT(RND*31)+1
310 INK 2,INT(RND*31)+1
320 INK 3,INT(RND*31)+1
330 IF INKEY(46)=0 THEN 880
340 IF INKEY(34)=0 THEN 490
350 GOTO 290
360 '--------------------
370 '    INITIALISATION
380 '--------------------
390 DEFINT a-u:ENV 1,1,6,1,1,-3,1,3,-1,1
0:ENT 1,60,-1,1
400 IF PEEK(&8000)=&FE THEN RETURN
410 '--------------------
420 ' CHARGEMENT MACHINE
430 '--------------------
440 MEMORY &7FFF
450 LOAD"!falcon.bin",&8000
460 RETURN
470 '--------------------
480 ' AFFICHAGE SCENARIO
490 '--------------------
500 SOUND 129,0,1
510 SOUND 130,0,1
520 SOUND 132,0,1
530 FOR i=7 TO 1 STEP-1
540 SOUND 1,20,20,i:NEXT
550 BORDER 1:INK 0,1:INK 1,24:PEN 1:PAPE
R 0
560 MODE 1:PLOT -2,-2,1:TAG
570 DATA l'urss a instaure,un embargo su
r le gaz naturel,envers tous les pays de
 l'ouest.,les etats-unis sont prets a fr
apper,durement l'urss en vue de la force
r,a lever cet embargo.,
580 DATA Vous avez ete promu au grade,d'
officier de l'armee de l'air,dans l'u.s.
airforce.,votre escadrille est composee,
uniquement de chasseurs f16.,appeles com
munement 'falcon',
590 DATA vous devez detruire un maximum,
d'appareils ennemis qui surveillent,le t
erritoire d'urss.,
600 DATA il est probable que vous rencon
trerez,une forte resistance de la part d
e,l'aviation ennemie.,elle est dotee de
mig 23 sovietiques,et represente donc le
 pire,ennemi de votre falcon !,
610 DATA astuces et reflexes vous sauver
ont,... peut etre !, , , ,bonne chance,*
620 RESTORE 570
630 READ a$:IF a$="*" THEN 650
640 GOSUB 670:GOTO 630
650 FOR i=1 TO 120:CALL &814C:NEXT
660 TAGOFF:GOTO 740
670 l=(640-16*LEN(a$))\2
680 MOVE l,30:PRINT UPPER$(a$);
690 FOR i=1 TO 11:CALL &814C:NEXT
700 RETURN
710 '--------------------
720 '    INTRODUCTION
730 '--------------------
740 SOUND 129,0,1
750 SOUND 130,0,1
760 SOUND 132,0,1
770 FOR i=7 TO 1 STEP-1
780 SOUND 1,40,20,i:NEXT
790 INK 0,1:BORDER 1:INK 1,24:PEN 1:MODE
 1
800 LOCATE 3,10:PRINT"Vous penetrez dans
 l'espace aerien"
810 LOCATE 3,12:PRINT"sovietique: une es
cadrille de MIG 23"
820 LOCATE 3,14:PRINT"vous intercepte...
"
830 LOCATE 12,25:PRINT"Ein touche please
 !"
840 WHILE INKEY$<>"":WEND:CALL &BB06
850 BORDER 0:INK 0,0
860 PEN 3:LOCATE 12,25:PRINT"         OK
!      "
870 PEN 1
880 SOUND 129,0,1
890 SOUND 130,0,1
900 SOUND 132,0,1
910 FOR i=7 TO 1 STEP-1
920 SOUND 1,0,20,i,,,31
930 SOUND 2,0,20,i,,,31
940 SOUND 4,0,20,i,,,31
950 NEXT
960 '--------------------
970 '  DESSIN DE L'ECRAN
980 '--------------------
990 SYMBOL 255,16,16,56,16,254,16
1000 SYMBOL 254,18,36,120,48,32,64,128
1010 SYMBOL 253,72,36,30,12,4,2,1
1020 SYMBOL 252,16,16,56,16,254,16,40,25
5
1030 SYMBOL 251,32,9,146,2,72,32,5,148
1040 SYMBOL 250,130,68,40,16,40,68,130
1050 '--------------------
1060 '    DEBUT BOUCLE
1070 '--------------------
1080 niv=niv+1
1090 GOSUB 3730
1100 b$=CHR$(250):all=6:enn=6
1110 MODE 0:INK 5,0:PAPER 5:CLS:PEN 12
1120 LOCATE 1,22:PRINT"CARBURANT"
1130 LOCATE 12,22:PRINT"MIG  F16"
1140 LOCATE 1,24:PRINT"MUNITIONS"
1150 PEN 9
1160 LOCATE 11,23:PRINT CHR$(255)" "CHR$
(255)" "CHR$(255)
1170 LOCATE 12,24:PRINT CHR$(255)" "CHR$
(255)
1180 LOCATE 13,25:PRINT CHR$(255)
1190 PEN 1
1200 LOCATE 18,23:PRINT CHR$(255)
1210 LOCATE 17,24:PRINT CHR$(255)" "CHR$
(255)
1220 LOCATE 16,25:PRINT CHR$(255)" "CHR$
(255)" "CHR$(255);
1230 PAPER 0:WINDOW 1,20,1,20:CLS:PRINT
CHR$(23)"0"
1240 WINDOW #1,1,20,22,25
1250 FOR i=2 TO 14 STEP 2
1260 PLOT 6,i,0:DRAWR 308,0
1270 NEXT
1280 FOR i=34 TO 46 STEP 2
1290 PLOT 6,i,0:DRAWR 308,0
1300 NEXT
1310 FOR muni=0 TO 360-60*niv
1320 GOSUB 2320:NEXT
1330 muni=muni+4
1340 FOR kero=0 TO 360-60*niv
1350 GOSUB 2130:NEXT
1360 kero=kero+4
1370 PAPER 0:CLS:BORDER 0
1380 INK 0,11:INK 1,26:INK 2,1:INK 3,6,1
8:INK 4,0:INK 5,0:INK 6,18:INK 7,15:INK
8,12:INK 9,20:INK 10,26:INK 11,13:INK 12
,24:INK 14,3
1390 SPEED INK 3,2
1400 '--------------------
1410 '  DESSIN DES NUAGES
1420 '--------------------
1430 FOR i=68 TO 118
1440 PLOT 0,i,2:DRAWR 638,0
1450 NEXT:GOTO 1680
1460 x=INT(RND*540)+20:s=100
1470 FOR i=270 TO 300 STEP 2
1480 PLOT x,i,10:DRAWR s,0
1490 x=x+INT(RND*61)-30
1500 s=INT(RND*100)+50
1510 NEXT
1520 x=INT(RND*540)+20:s=100
1530 FOR i=190 TO 250 STEP 2
1540 PLOT x,i:DRAWR s,0
1550 x=x+INT(RND*61)-30
1560 s=INT(RND*100)+50
1570 NEXT
1580 x=INT(RND*540)+20:s=100
1590 FOR i=330 TO 380 STEP 2
1600 PLOT x,i:DRAWR s,0
1610 x=x+INT(RND*61)-30
1620 s=INT(RND*100)+50
1630 NEXT
1640 RETURN
1650 '--------------------
1660 '  DESSIN DES COTES
1670 '--------------------
1680 FOR i=0 TO 636 STEP 4
1690 a=INT(RND*5)-2:b=b+a
1700 IF b<0 THEN b=b-a
1710 IF b>0 THEN PLOT i,120,8:IF b-1>0 T
HEN MOVER 0,2:DRAWR 0,b
1720 NEXT:CALL &80F3
1730 '--------------------
1740 '  BOUCLE PRINCIPALE
1750 '--------------------
1760 CALL &809A:GOSUB 1460
1770 PRINT CHR$(23)"1":TAG
1780 av=255:av1=av:vh=0:vv=0:x=320:y=200
:xx=x:yy=y
1790 IF kero<1 THEN vv=-2
1800 ave=255:ave1=ave:vhe=0:vve=0
1810 xe=INT(RND*600)+20
1820 ye=INT(RND*250)+140
1830 xxe=xe:yye=ye
1840 CALL &8000,av1,xx,yy
1850 CALL &8052,ave1,xxe,yye
1860 CALL &8000,av1,xx,yy
1870 CALL &8000,av,x,y
1880 av1=av:xx=x:yy=y
1890 GOSUB 2400
1900 IF muni<=0 THEN 1920
1910 IF INKEY(76)=0 THEN GOSUB 2220
1920 IF y<130 THEN 2170
1930 GOSUB 2060
1940 IF INKEY(75)=0 THEN IF vh<12 THEN a
v=253:vh=vh+2:GOTO 1970 ELSE 1970
1950 IF INKEY(74)=0 THEN IF vh>-12 THEN
av=254:vh=vh-2:GOTO 1970 ELSE 1970
1960 av=255
1970 IF kero<0 THEN 2000
1980 IF INKEY(73)=0 AND vv<12 THEN vv=vv
+2:GOTO 2000
1990 IF INKEY(72)=0 AND vv>-12 THEN vv=v
v-2
2000 x=x+vh:y=y+vv
2010 IF x>630 THEN x=0:GOTO 2030
2020 IF x<10 THEN x=620
2030 IF y>398 THEN vv=0:y=398
2040 GOTO 1860
2050 GOSUB 3940:MODE 2:INK 1,14:PEN 1:PR
INT CHR$(23)"0":LIST
2060 IF kero>0 THEN 2080
2070 SOUND 129,0,30,3,,,y/15-2:RETURN
2080 SOUND 129,40,30,5,,,y/10-10
2090 zk=zk+0.2
2100 IF zk<4 THEN RETURN
2110 kero=kero-zk:zk=0
```

```
2120 IF kero<0 THEN GOSUB 2990
2130 MOVE 10+kero,36:DRAWR 0,8,7:RETURN
2140 '---------------------
2150 '     ALLIER ABATTU
2160 '---------------------
2170 CALL &8000,av1,xx,yy
2180 TAGOFF:PRINT CHR$(23)"3":TAG
2190 PLOT -2,-2,3:CALL &8008,251,x,y
2200 TAGOFF:PRINT CHR$(23)"0":GOTO 2640
2210 '     -----------
2220 SOUND 130,0,6,7,1,,20
2230 SOUND 2,0,6,7,1,,20
2240 SOUND 2,0,6,7,1,,20
2250 CALL &801E,x+12+4*vh,y-8+4*vv
2260 s=PEEK(&A000)
2270 IF s=4 OR s=12 THEN 2590
2280 zm=zm+0.8
2290 IF zm<4 THEN RETURN
2300 muni=muni-zm:zm=0
2310 IF muni<0 THEN 3080
2320 MOVE 10+muni,4:DRAWR 0,8,7:RETURN
2330 SOUND 132,0,6,7,1,,20
2340 SOUND 4,0,6,7,1,,20
2350 SOUND 4,0,6,7,1,,20
2360 CALL &805A,xe+12+6*vhe,ye-8+6*vve
2370 s=PEEK(&A001)
2380 IF s=1 OR s=9 THEN 2170
2390 GOTO 2450
2400 CALL &8052,avel,xxe,yye
2410 CALL &8052,ave,xe,ye
2420 avel=ave:xxe=xe:yye=ye
2430 k=ABS(xe+6*vhe-x)+ABS(ye+6*vve-y)
2440 IF k<40 THEN 2330
2450 IF ye<130 THEN 2590
2460 IF x>xe+3*vhe THEN IF vhe<7+niv THE
N ave=253:vhe=vhe+1+INT(niv/1.5)/2:GOTO
2490 ELSE 2490
2470 IF x<xe+3*vhe THEN IF vhe>-7-niv TH
EN ave=254:vhe=vhe-1-INT(niv/1.5)/2:GOTO
 2490 ELSE 2490
2480 ave=255
2490 IF y>ye+3*vve AND vve<7+niv THEN vv
e=vve+1+INT(niv/1.5)/2:GOTO 2510
2500 IF y<ye+3*vve AND vve>-7-niv THEN v
ve=vve-1-INT(niv/1.5)/2
2510 xe=xe+vhe:ye=ye+vve
2520 IF xe>630 THEN xe=0:GOTO 2540
2530 IF xe<10 THEN xe=620
2540 IF ye>398 THEN vve=0:ye=398
2550 RETURN
2560 '---------------------
2570 '     ENNEMI ABATTU
2580 '---------------------
2590 touch=1:abb=abb+1
2600 CALL &8052,avel,xxe,yye
2610 TAGOFF:PRINT CHR$(23)"3":TAG
2620 PLOT -2,-2,3:CALL &8008,251,xe,ye
2630 '     -----------
2640 BORDER 7,18:INK 5,7,18
2650 FOR i=7 TO 1 STEP-1
2660 SOUND 4,0,30,i,,,31:NEXT
2670 TAGOFF:INK 5,0:BORDER 0
2680 WINDOW SWAP 1,0:PAPER 5
2690 LOCATE 1,1:PRINT CHR$(23)"0"CHR$(22
)"1":PEN 3
2700 '---------------------
2710 '      TOTALISEUR
2720 '---------------------
2730 IF touch=1 THEN 2840
2740 all=all-1
2750 IF all=5 THEN LOCATE 20,4:PRINT b$;
2760 IF all=4 THEN LOCATE 18,4:PRINT b$;
2770 IF all=3 THEN LOCATE 16,4:PRINT b$;
2780 IF all=2 THEN LOCATE 19,3:PRINT b$
2790 IF all=1 THEN LOCATE 17,3:PRINT b$
2800 IF all=0 THEN LOCATE 18,2:PRINT b$
2810 WINDOW SWAP 0,1
2820 IF all=0 THEN 3170
2830 GOTO 2930
2840 touch=0:enn=enn-1
2850 IF enn=5 THEN LOCATE 15,2:PRINT b$
2860 IF enn=4 THEN LOCATE 13,2:PRINT b$
2870 IF enn=3 THEN LOCATE 11,2:PRINT b$
2880 IF enn=2 THEN LOCATE 14,3:PRINT b$
2890 IF enn=1 THEN LOCATE 12,3:PRINT b$
2900 IF enn=0 THEN LOCATE 13,4:PRINT b$;
2910 WINDOW SWAP 0,1
2920 IF enn=0 THEN 3320
2930 WHILE INKEY$<>"":WEND
2940 FOR z=1 TO 2000:NEXT
2950 LOCATE 1,1:PRINT CHR$(22)"0":GOTO 1
760
2960 '---------------------
2970 '       CARBURANT
2980 '---------------------
2990 TAGOFF:PEN 3
3000 LOCATE 2,20:PRINT"PLUS DE CARBURANT
"
3010 PEN 1:LOCATE 1,1:TAG:vv=-2
3020 FOR i=1 TO 10
3030 SOUND 1,120,30,4,,1
3040 NEXT:RETURN
3050 '---------------------
3060 '       MUNITIONS
3070 '---------------------
3080 TAGOFF:PEN 3
3090 LOCATE 2,20:PRINT"PLUS DE MUNITION"
3100 PEN 1:LOCATE 1,1:TAG
3110 FOR i=1 TO 10
3120 SOUND 1,120,30,4,,1
3130 NEXT:RETURN
3140 '---------------------
3150 '     FIN DE PARTIE
3160 '---------------------
3170 TAGOFF:INK 0,1:INK 10,1:BORDER 1
3180 LOCATE 5,10:PRINT"PAS DE CHANCE"
3190 IF abb>1 THEN 3220
3200 PRINT:PRINT"C'ETAIT VRAIMENT NUL"
3210 GOTO 3240
3220 PRINT:PRINT"VOUS AVEZ QUAND MEME"
3230 PRINT"  ABATTU"abb"ENNEMIS"
3240 FOR i=100 TO 1000 STEP 50
3250 SOUND 1,i,20,7,,10
3260 NEXT
3270 FOR i=7 TO 1 STEP-1
3280 SOUND 1,60,20,i:NEXT
3290 FOR z=1 TO 2000:NEXT
3300 GOSUB 3940
3310 GOTO 170
3320 TAGOFF:BORDER 0:PRINT CHR$(23)"0"
3330 '---------------------
3340 IF niv<5 THEN 1080
3350 '---------------------
3360 '    VOUS AVEZ GAGNE
3370 '---------------------
3380 WHILE INKEY$<>"":WEND
3390 INK 0,1:INK 10,1:BORDER 1
3400 LOCATE 4,10:PRINT"FELICITATIONS"
3410 PRINT:PRINT" PASSEZ MAINTENANT"
3420 PRINT:PRINT"  A UN AUTRE JEU !"
3430 FOR z=1 TO 4000:NEXT
3440 GOSUB 3940
3450 FOR i=7 TO 1 STEP-1
3460 SOUND 1,40,20,i:NEXT
3470 MODE 1
3480 FOR i=35 TO 1 STEP-1
3490 CALL &BD19
3500 LOCATE i,1:PRINT"Ready "
3510 CALL &BD19:NEXT
3520 FOR i=23 TO 2 STEP-1
3530 CALL &BD19
3540 LOCATE i,i+1:PRINT CHR$(143)
3550 LOCATE i+1,i+2:PRINT" "
3560 CALL &BD19:NEXT
3570 LOCATE 2,3:PRINT" "
3580 WHILE INKEY$<>"":WEND
3590 LOCATE 1,1:END
3600 '---------------------
3610 '        MUSIQUE
3620 '---------------------
3630 READ b,n,d
3640 IF d=0 THEN RESTORE 3690:GOTO 3630
3650 IF b=1 THEN SOUND 2,800,23,0,4,,1:S
OUND 2,800,23,0,5
3660 SOUND 1,n,d,0,2
3670 SOUND 4,n-1,d,0,2
3680 RETURN
3690 DATA 1,213,46,1,213,23,0,159,23,1,1
26,46,1,126,23,0,213,23,1,119,46,1,119,2
3,0,126,23,1,213,46,1,213,23,0,213,23,1,
119,46,1,119,23,0,126,23,1,213,46,1,213,
23,0,126,23,1,126,46,1,126,23,0,142,23,1
,142,46,1,142,46,1,142,46,1,2,46,0,0,0
3700 '---------------------
3710 '  AFFICHAGE NIVEAU
3720 '---------------------
3730 MODE 1:BORDER 13:INK 0,13
3740 INK 1,0:INK 2,7:INK 3,9
3750 PEN 1
3760 LOCATE 15,10:PRINT"************"
3770 FOR i=11 TO 13
3780 LOCATE 15,i:PRINT"*"SPC(10)"*"
3790 NEXT
3800 LOCATE 15,14:PRINT"************"
3810 PEN 2
3820 LOCATE 17,12:PRINT"NIVEAU";
3830 PEN 3:PRINT niv
3840 PEN 1:INK 3,26,0
3850 FOR i=1 TO 5
3860 FOR j=350 TO 100 STEP-15
3870 SOUND 1,j,2,7:NEXT
3880 NEXT
3890 INK 3,9:BORDER 0
3900 RETURN
3910 '---------------------
3920 '    EFFACE L'ECRAN
3930 '---------------------
3940 TAGOFF:PRINT CHR$(23)"0":BORDER 0
3950 PLOT 0,0,5
3960 FOR i=0 TO 200 STEP 2
3970 PLOT i,i:DRAWR 640-2*i,0:DRAWR 0,40
0-2*i
3980 DRAWR -640+2*i,0:DRAW i,i
3990 NEXT
4000 RETURN
```

```
10 ' ### Chargeur Falcon ###
20 MEMORY &8FFF
30 lig=100:FOR i=&9000 TO &91A0 STEP 8
40 som=0:FOR j=i TO i+7
50 READ byte$:byte=VAL("&H"+byte$):POKE
j,byte:som=som+byte:NEXT j
60 READ som$
70 IF VAL("&H"+som$)<>som THEN PRINT "Je
 ris: erreur dans les datas, ligne: ";li
g:STOP
80 lig=lig+10:NEXT i
90 SAVE "falcon.bin",b,&9000,&1A8:END
100 DATA FE,03,C0,3E,01,CD,DE,BB,466
110 DATA DD,6E,00,DD,66,01,DD,5E,3CA
120 DATA 02,DD,56,03,DD,7E,04,CD,364
130 DATA C0,BB,CD,FC,BB,C9,FE,02,5C8
140 DATA C0,DD,6E,00,DD,66,01,DD,42C
150 DATA 5E,02,DD,56,03,D5,E5,CD,41D
160 DATA F0,BB,32,00,A0,3E,01,CD,389
170 DATA DE,BB,CD,19,BD,E1,D1,D5,5C3
180 DATA E5,CD,EA,BB,CD,19,BD,3E,538
190 DATA 01,CD,DE,BB,E1,D1,CD,EA,5D0
200 DATA BB,C9,FE,03,C0,3E,04,C3,44A
210 DATA 05,80,FE,02,C0,DD,6E,00,390
220 DATA DD,66,01,DD,5E,02,DD,56,3B4
230 DATA 03,D5,E5,CD,F0,BB,32,01,468
240 DATA A0,3E,04,CD,DE,BB,CD,19,42E
250 DATA BD,E1,D1,D5,E5,CD,EA,BB,69B
260 DATA CD,19,BD,3E,04,CD,DE,BB,44B
270 DATA E1,D1,CD,EA,BB,C9,06,00,4F3
280 DATA AF,21,00,06,11,18,0D,C3,1CF
290 DATA 50,BC,01,40,06,11,00,C0,224
300 DATA 21,00,40,ED,B0,01,40,06,245
310 DATA 11,00,C8,21,00,48,ED,B0,2DF
320 DATA 01,40,06,11,00,D0,21,00,149
330 DATA 50,ED,B0,01,40,06,11,00,245
340 DATA D8,21,00,58,ED,B0,01,40,32F
350 DATA 06,11,00,E0,21,00,60,ED,265
360 DATA B0,01,40,06,11,00,E8,21,211
370 DATA 00,68,ED,B0,01,40,06,11,25D
380 DATA 00,F0,21,00,70,ED,B0,01,31F
390 DATA 40,06,11,00,F8,21,00,78,1E8
400 DATA ED,B0,C9,01,40,06,21,00,2CE
410 DATA C0,11,00,40,ED,B0,01,40,2EF
420 DATA 06,21,00,C8,11,00,48,ED,235
430 DATA B0,01,40,06,21,00,D0,11,1F9
440 DATA 00,50,ED,B0,01,40,06,21,255
450 DATA 00,D8,11,00,58,ED,B0,01,2DF
460 DATA 40,06,21,00,E0,11,00,60,1B8
470 DATA ED,B0,01,40,06,21,00,E8,2ED
480 DATA 11,00,68,ED,B0,01,40,06,25D
490 DATA 21,00,F0,11,00,70,ED,B0,32F
500 DATA 01,40,06,21,00,F8,11,00,171
510 DATA 78,ED,B0,C9,01,80,07,11,377
520 DATA 00,F8,21,50,C0,ED,B0,01,3C7
530 DATA D0,07,11,00,C0,21,00,C8,291
540 DATA ED,B0,01,D0,07,11,00,C8,34E
550 DATA 21,00,D0,ED,B0,01,D0,07,366
560 DATA 11,00,D0,21,00,D8,ED,B0,377
570 DATA 01,D0,07,11,00,D8,21,00,1E2
580 DATA E0,ED,B0,01,D0,07,11,00,366
590 DATA E0,21,00,E8,ED,B0,01,D0,457
600 DATA 07,11,00,E8,21,00,F0,ED,2FE
610 DATA B0,01,D0,07,11,00,F0,21,2AA
620 DATA 00,F8,ED,B0,C9,00,00,00,35E
```



« CYCLON » MSX 1 ET MSX 2

Un Cyclon sympa est un Cyclon mort ! Capitaine KIRK

Vous avez pour mission d'affronter seul, les vagues succesives de belliqueux Cyclons. Les règles sont incluses dans les REM. Après lancement, patientez le temps nécessaire à l'implantation du langage machine (les erreurs éventuelles vous seront signalées). Il paraît judicieux de modifier la ligne 16, afin de sauvegarder directement le programme binaire. Par exemple :

```
16 PLAY"L32AF":IFNOTSTRIG(0)THEN16ELS
EBEEP:LOCATE5,10:PRINT"OK! je sauvega
rde le L.M          ":BSAVE"CYCLON.BIN",&
HB798,&HC0D4
```

Ainsi, un signal ininterrompu retentira à la fin du chargement des codes machine, vous sommant de prendre les dispositions nécessaires à la sauvegarde (K7 en mode enregistrement, ou disquette dans le drive). Celle-ci s'effectuera dès l'appui sur la barre d'espacement. Chargez ensuite par BLOAD « CYCLON.BIN », R

D'après Eric Ravis

```
1 ' ********************************
2 ' *                              *
3 ' *           CYCLON             *
4 ' *        par Eric RAVIS        *
5 ' *        pour G A M E S        *
6 ' *         DEPLACEMENTS :       *
7 ' *    touches GAUCHE & DROITE   *
8 ' *        TIR : touche 'X'      *
9 ' *    RETOUR BASIC : CTRL/STOP  *
10 '*                              *
11 '********************************
12 CLEAR200,&HB797:KEYOFF:COLOR4,1:CL
S:LOCATE5,10:PRINT"Patience, je charg
e les codes.":L=17:FORI=&HB798 TO &HC
0D4 STEP8
13 S=0:FORAD=ITOI+7:READA$
14 C=VAL("&H"+A$):POKEAD,C:S=S+C:NEXT
15 READS$:IFS<>VAL("&H"+S$)THENPRINT"
Erreur DATA ligne";L:STOPELSEL=L+1:NE
XT
16 DEFUSR=&HB798:A=USR(0):SCREEN0
17 DATAAF,32,EA,F3,32,EB,F3,3E,50C
18 DATA07,32,E9,F3,CD,62,00,3E,382
19 DATA01,CD,5F,00,CD,CC,00,3E,304
20 DATA07,1E,08,CD,93,00,21,12,1C0
21 DATA18,3E,30,01,06,00,CD,56,1B0
22 DATA00,21,CF,B7,11,02,18,01,1D3
23 DATA06,00,CD,5C,00,18,06,57,1A4
24 DATA41,56,45,30,31,3A,9E,FC,311
25 DATA32,05,BF,21,09,18,3E,30,1A6
26 DATA01,06,00,CD,56,00,3E,05,16D
27 DATA32,06,BF,3E,10,32,09,BF,23F
28 DATAAF,32,0D,BF,11,38,C7,ED,3AA
29 DATA53,03,BF,CD,9E,BE,21,9B,3FA
30 DATABF,E6,01,32,11,BF,20,05,2CD
31 DATACD,8E,BE,18,06,CD,97,BE,459
32 DATACD,8E,BE,ED,53,03,BF,06,421
33 DATA02,C5,CD,9E,BE,E6,07,FE,4DB
34 DATA06,30,F7,32,88,90,21,9B,333
35 DATABF,C6,02,F5,CD,97,BE,F1,58F
36 DATA3D,20,F8,ED,5B,03,BF,CD,42C
37 DATA8E,BE,ED,53,03,BF,C1,10,41F
38 DATAD8,21,C4,C0,ED,5B,03,BF,487
39 DATA3A,11,BF,B7,28,03,21,B4,2C1
40 DATAC0,CD,8E,BE,ED,53,03,BF,4DB
41 DATA2A,03,BF,36,10,CD,82,BE,33F
42 DATA21,19,18,3A,06,BF,4F,06,1A6
43 DATA00,3E,E0,CD,56,00,3A,09,284
44 DATABF,CD,BC,B9,21,43,BF,11,435
45 DATA00,07,01,28,00,CD,5C,00,159
46 DATA3E,60,21,06,20,CD,4D,00,1FF
47 DATA23,3E,60,CD,4D,00,21,93,28F
48 DATABF,11,40,01,01,08,00,CD,1E7
49 DATA5C,00,21,6B,BF,11,40,07,1FF
50 DATA01,08,00,CD,5C,00,3E,70,1E0
51 DATA21,1C,20,CD,4D,00,3E,90,245
52 DATA21,1D,20,CD,4D,00,21,E3,27C
53 DATA1A,01,1B,00,3E,F8,CD,56,28F
54 DATA00,21,E2,1A,3E,F9,CD,4D,36E
55 DATA00,21,FE,1A,3E,FA,CD,4D,38B
56 DATA00,AF,32,08,BF,32,0B,BF,2A4
57 DATA32,0E,BF,32,10,BF,21,33,254
58 DATABF,11,C0,05,01,10,00,CD,273
59 DATA5C,00,3E,30,21,17,20,CD,1EF
60 DATA4D,00,21,8B,BF,11,00,06,1CF
61 DATA01,08,00,CD,5C,00,3E,50,1C0
62 DATA21,18,20,CD,4D,00,AF,21,243
63 DATA70,C6,06,18,77,23,10,FC,2FA
64 DATA21,73,BF,11,C0,07,01,18,244
65 DATA00,CD,5C,00,3E,D0,21,1F,277
66 DATA20,CD,4D,00,21,13,BF,11,23E
67 DATA08,03,01,10,00,CD,5C,00,145
68 DATA3E,90,21,0C,20,CD,4D,00,235
69 DATA21,13,BF,11,40,03,01,10,158
70 DATA00,CD,5C,00,3E,20,21,0D,1B5
71 DATA20,CD,4D,00,06,0A,21,44,1AF
72 DATAC5,E5,36,3C,23,48,CB,21,373
73 DATA3E,3C,91,77,23,11,38,C7,2B5
74 DATA73,23,72,23,36,61,E1,11,2B4
75 DATA05,00,19,10,E4,21,D8,0E,219
76 DATA2B,7C,B5,20,FB,3A,10,BF,380
77 DATAB7,20,07,3E,08,1E,00,CD,20F
78 DATA93,00,3E,08,CD,41,01,CB,2B3
79 DATA7F,20,13,F5,3A,09,BF,FE,3A7
80 DATA1D,28,0A,CD,C0,B9,3C,32,303
81 DATA09,BF,CD,BC,B9,F1,CB,67,52D
82 DATA20,13,F5,3A,09,BF,FE,03,32B
```

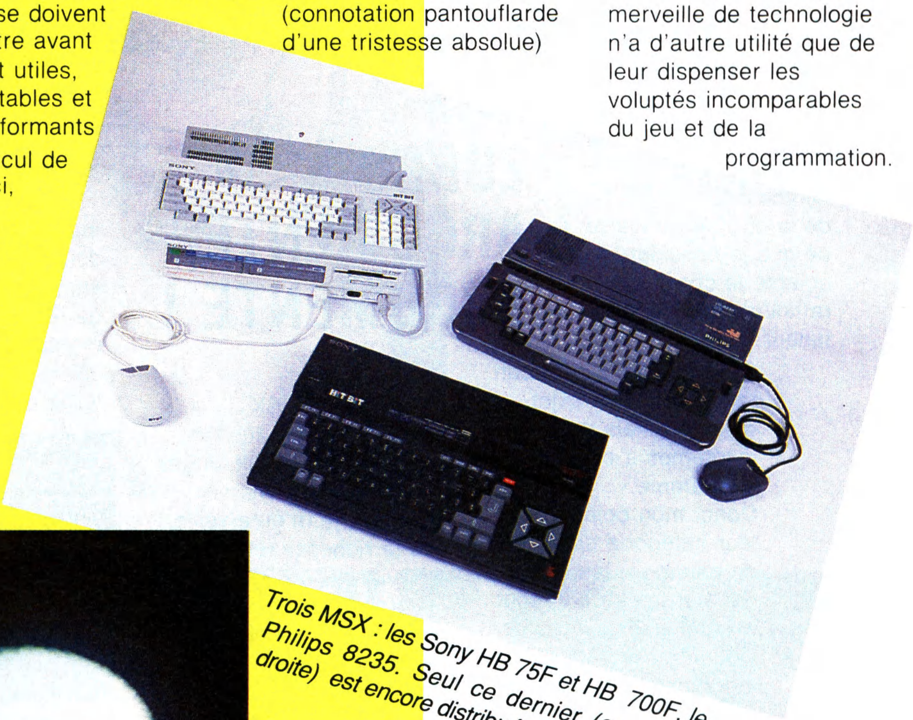
suite page 71

Vous éprouvez, à tort ou à raison, une affection toute particulière pour une machine (vieillotte, récente, inconnue, oubliée, etc.). Cet amour peut être totalement irrationnel et indépendant de considérations techniques, ou au contraire, le fruit d'une analyse pertinente teintée de professionnalisme (et pourquoi pas les deux à la fois). Il n'est sans doute pas inintéressant que quiconque tente ici de justifier son penchant en usant, si possible, d'un minimum de technicité. Comme le titre semble d'ailleurs l'indiquer, cette rubrique est avant tout « sentimentale » et doit se garder de toute rigueur style « banc d'essai ». Evitez également de baser votre argumentation sur le dénigrement systématique d'ordinateurs concurrents. Nous ne sommes pas des sauvages !!!

POURQUOI J'AIME LE MSX

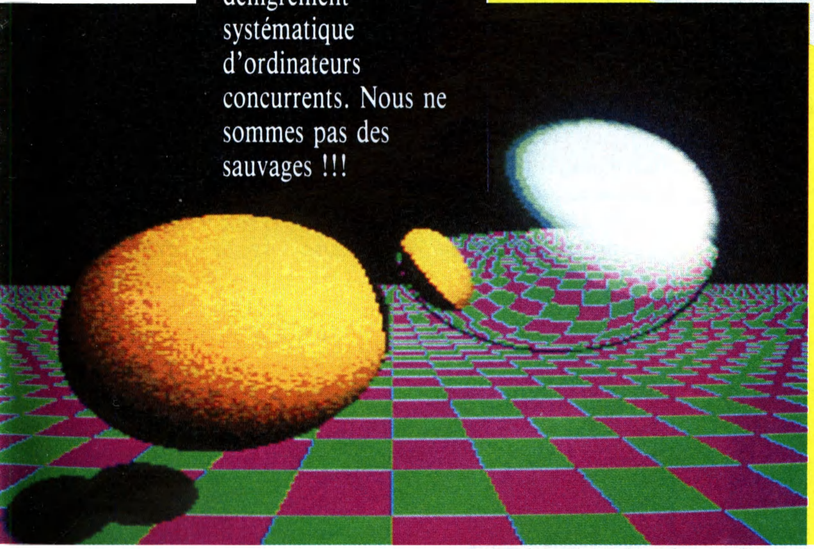
Pourquoi ?
Ben, heu....

Habituellement, l'estime que l'on porte à un objet usuel est d'ordre purement pragmatique. Outils modernes par excellence, les micro-ordinateurs ne devraient pas échapper à cette règle. Dans l'esprit du 'vulgum pecus', (NDRL : toi ou moi par exemple !), ils se doivent d'être avant tout utiles, rentables et performants (calcul de ceci, gestion de cela, et plus vite que ça s'il vous plaît !). Pourtant, le micro dit « familial » ou « domestique » (connotation pantouflarde d'une tristesse absolue) est un objet singulier qui n'entre pas forcément dans la catégorie « instrument indispensable du jeune cadre dynamique et branché ». Certes, il peut rendre à l'occasion et selon ses performances, d'inappréciables services — gestion en tous genres, traitement de texte, C.A.O. et exploitation relativement nouvelle pour les musiciens du protocole MIDI —, mais je ne doute pas que bon nombre d'utilisateurs dont je suis, estiment que cette petite merveille de technologie n'a d'autre utilité que de leur dispenser les voluptés incomparables du jeu et de la programmation.


Trois MSX : les Sony HB 75F et HB 700F, le Philips 8235. Seul ce dernier (en haut à droite) est encore distribué.

LE(S) VILAIN(S), PETIT(S) CANARD(S)

Je ne suis pas stupide, tel un Hezbollah du MSX, au point d'ignorer l'avènement et les exploits (remarquables)

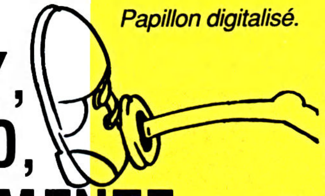

Décor mathématique ! Et toc !

des MAC, ATARI ST et autres AMIGA (d'ailleurs, ce texte est tapé sur un MAC, pas fou le mec !). Mais il se trouve qu'indépendamment de ses évidentes faiblesses (c'est un 8 bits Z80), cette machine (le MSX) m'a donné et me donne encore du plaisir, donc : je l'aime. Et son « feeling » auquel je suis sensible, ne doit rien à un déluge de sophistications. Oserais-je une lointaine métaphore ? On a eu beau, à mon endroit, se perdre depuis toujours en dithyrambes sur l'incroyable finesse de la cuisine chinoise et m'inviter dans les meilleurs restaurants spécialisés, je m'obstine à opposer le flamboiement majestueux de la cuisine française, à ce que je considère comme le comble du raffinement dans la fadeur uniforme. Oui je sais : absolument aucun rapport avec le sujet, mais je tenais depuis longtemps à caser cet épigramme.

Donc, mon opinion : dans leur catégorie dite « bas de gamme », les MSX (surtout les MSX II) sont d'excellentes machines victimes chez nous d'une incroyable injustice. Rassurez-vous, je ne vais pas vous barber avec un historique contant les déboires du malheureux standard dans notre Hexagone, il faut bien l'avouer, quelque peu xénophobe.

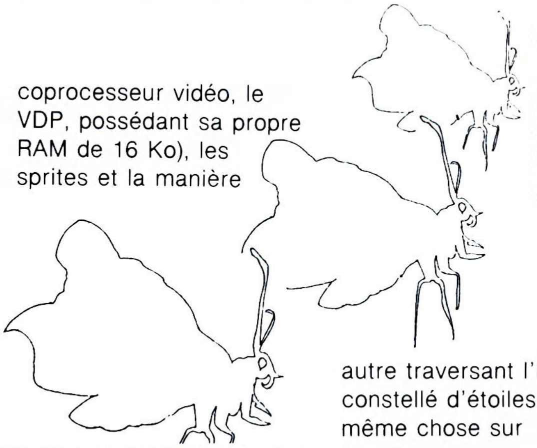
Jadis, j'eus le privilège d'assister au débarquement sur notre territoire, d'une foule de consoles disparates — le(s) MSX 1 — contenant théoriquement la même chose, ou presque. Hormis YAMAHA qui se distingue d'emblée par les options musicales (synthés/claviers) de ses produits, avec le YIS 503 et surtout le fameux CX5M, premier ordinateur familial à être interfacé MIDI.

Papillon digitalisé.



VAS-Y, ZORRO, ARGUMENTE, ARGUMENTE !.

Bref, l'objet MSX m'intrigua et je fus très rapidement, séduit. Jugez plutôt : dès le premier contact, je m'émerveille de la richesse (et de la puissance) du Basic Microsoft, dans lequel je décèle la présence d'un macro-langage musical (MLM) d'une déconcertante facilité, exploitant le générateur sonore à trois voix (PSG). D'un naturel musicien, je m'empresse de créer une petite mélodie avec chant, basse et accompagnement arpégé. Poussant plus loin mes investigations, je découvre évidemment la « VIDEORAM » (oui, le bougre dispose d'un coprocesseur vidéo, le VDP, possédant sa propre RAM de 16 Ko), les sprites et la manière relativement simple de les gérer, ainsi que le macro langage graphique de la fonction DRAW.



Le soir même, une vingtaine de lignes Basic me suffisent pour réaliser dans une grande paresse intellectuelle, un embryon de jeu : sur un décor montagneux (DRAW) coloré (PAINT), un sprite tente d'en intercepter un autre traversant l'horizon constellé d'étoiles. La même chose sur ou un m'aurait contraint à user d'une routine conséquente en langage machine pour le « fill », la création des sprites et leur gestion. Plus tard, je me perfectionne dans la joie (et toujours en Basic), en programmant un jeu d'échelles avec des lutins animés. Bon sang que le MSX est sympa !

Et puis les ports cartouches, très « console de jeux », laissent présager la fin des galères de chargement pour la plupart des jeux. La parution de quelques bouquins allait bientôt dévoiler l'architecture du système et les moyens de programmer la bête en langage machine, via l'archi-connu assembleur Z80.

	MSX 1	MSX 2
RAM	32 Ko ou 64 Ko	128 Ko ou 256 Ko (HB-F700F)
VRAM	16 Ko	128 Ko
ROM	32 Ko	64 Ko (48 Ko + 16 Ko disk Basic)
Résolution maximum	256 × 192 en 16 couleurs	512 × 212 en 16 couleurs d'une palette de 512 256 × 212 en 256 couleurs d'une palette de 512
Sprites	32 de 8 × 8 parmi 256 1 couleur chacun 4 en ligne maximum	32 de 8 × 8 parmi 256 8 couleurs chacun 8 en ligne maximum

POURQUOI J'AIME LE MSX

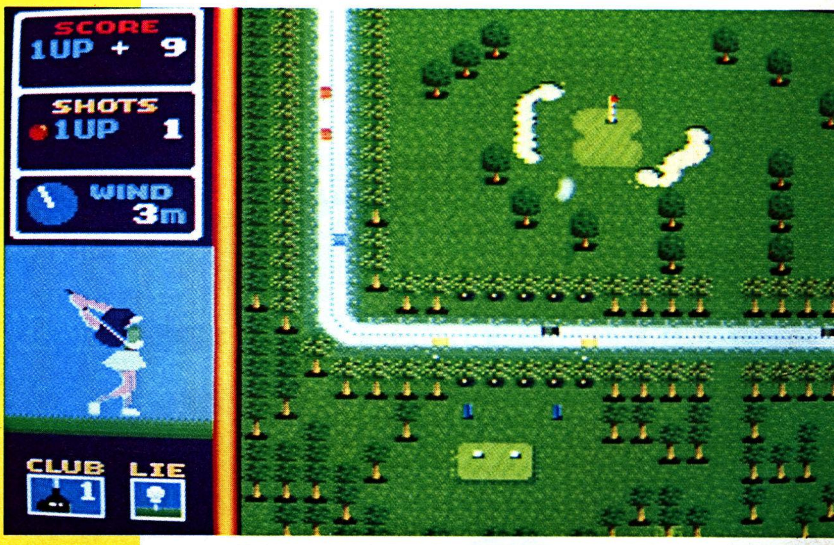
Question jeux, il fallut malheureusement attendre quelque temps avant que les concepteurs daignent tenir compte des réelles potentialités de la machine. Dommage. De ce fait et malgré quelques incontestables réussites (Eggerland, Roller ball, Ping-pong, Hole in one, Knightmare, etc.), d'aucuns la jugèrent « nullarde ».

J' ♥ SX.

Beaucoup moins lors de l'apparition des modèles MSX II, dotés de possibilités graphiques époustouflantes, par la grâce du nouveau processeur vidéo (V9938) équipant les engins (et ouvrant la voie de la digitalisation). L'ensemble est désormais plus cohérent (unité centrale avec un ou deux drives de 3,5 pouces), la mémoire se trouve étendue et le Basic gonflé, entre autres, d'étonnantes fonctions spécifiques à la nouvelle VRAM de 128 ko (!) pouvant contenir, selon le mode graphique utilisé plusieurs pages écran instantanément affichables. A noter également, la compatibilité ascendante quasi totale entre MSX I et MSX II.

Encore une fois, je craque, d'autant que cette fois, des jeux de qualité ne tardent pas à mettre l'objet en valeur : « Laydock », « l'Affaire », « Les passagers du vent » et la fameuse megarom (cartouche stockant 128 Ko) de « Vampire killer ». Les MSX I se trouvent également pourvus d'œuvres exceptionnelles sous forme de megaroms (Nemesis, Penguin adventure). D'ailleurs, force est de constater l'amélioration générale des jeux MSX.

En cet instant de liesse, paradoxalement, chez nous, tout s'arrête (stocks bradés et clé sous la porte). M'en fous, sur mon HB-F700F désormais introuvable, je continue de jouer et de programmer avec un égal plaisir, tout en m'intéressant d'ailleurs à autre chose (on peut aimer en toute infidélité). Alors le MSX ? Une super console de jeux programmable ? A mon sens oui, car je reconnais de bonne grâce le côté « fastidieux » de la machine dans ses applications semi-professionnelles dont je n'ai d'ailleurs que faire).



Hole in One : un spécial MSX 2.

ET MAINTENANT... (AIR CONNU)

Au Japon, surtout, ça continue : nouvelles machines, nouveaux jeux, dont des megaroms à convertir un régiment d'Ayatollahs. Logique et ô combien rentable de satisfaire les utilisateurs, dans le pays où la machine s'est le mieux vendue (et pour cause). Mon Dieu, faites que chez chez nous, MSX VIDEO CENTER et MAUBERT ELECTRONIC s'obstinent encore longtemps à importer du jeu (et du moins soft) pour la plus grande joie des allumés du MSX. Au fait, à quand des bouquins du genre : « Clés pour MSX II », « Assembleur et MSX II ». Le MSX II dans la joie », etc ?

Jean-Claude PAULIN

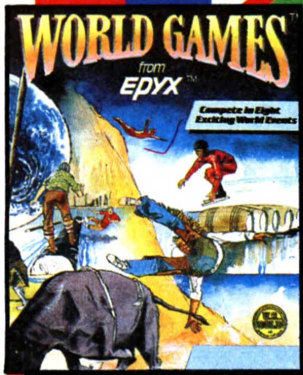
Présent au
FESTIVAL DE LA MICRO

LES MEILLEURS AU MONDE

DEUX SUPERBES COMPILATIONS DES MEILLEURS JEUX AU MONDE, REALISEES PAR LES MEILLEURS PRODUCTEURS DE LOGICIELS AU MONDE.

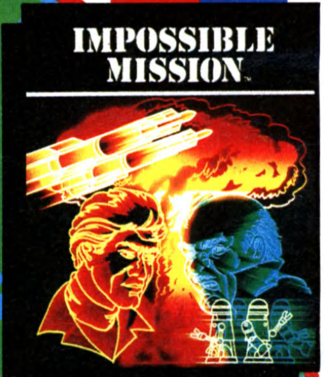
POUR AMSTRAD EPYX® *POUR AMSTRAD*

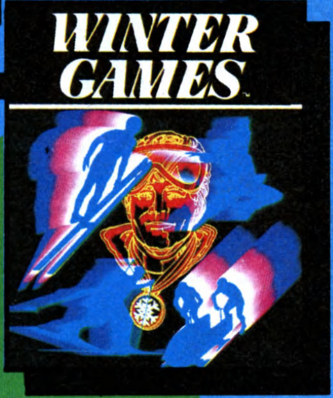
COMPILATION DE 4 JEUX.

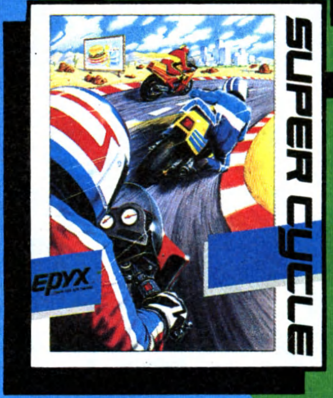

WORLD GAMES™
from EPYX™
Compete in Eight Exciting World Events
U.S. GOLD

WORLD GAMES
Une competition internationale d'épreuves sportives, y compris le plongeon d'une falaise, le sumo, le rodeo sur taureau, le saut de tonneau en palins a glace, et autres.

IMPOSSIBLE MISSION
La menace : L'anéantissement nucléaire. La mission : parvenir au centre de contrôle du savant fou, Elvin, et déchiffrer son code secret – on dit que c'est IMPOSSIBLE. Alors si cela est vrai, Agent 4125, votre monde n'existera plus.







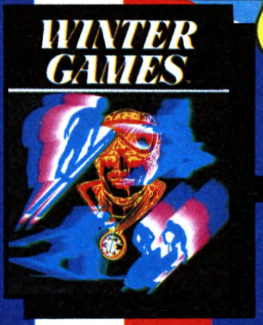
WINTER GAMES
Une collection passionnante d'épreuves spectaculaires réunissant le patinage artistique (figures libres et imposees), le bobsled, le saut à ski et le biathlon.

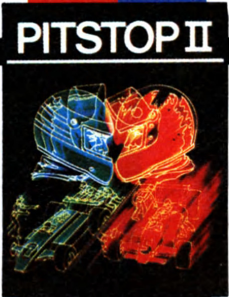
SUPER CYCLE
Vous devrez lutter contre le temps et vous aurez besoin de neufs d'acier pour surmonter ce défi de course sur une motocyclette super rapide.

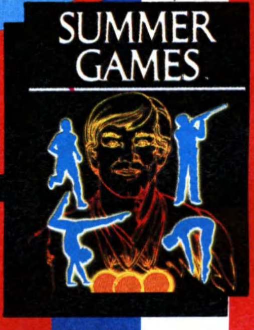
POUR P.C. EPYX® *POUR P.C.*

COMPILATION DE 3 JEUX.

WINTER GAMES
Une collection passionnante d'épreuves spectaculaires réunissant le patinage artistique (figures libres et imposées), le bobsled, le saut à ski et le biathlon.





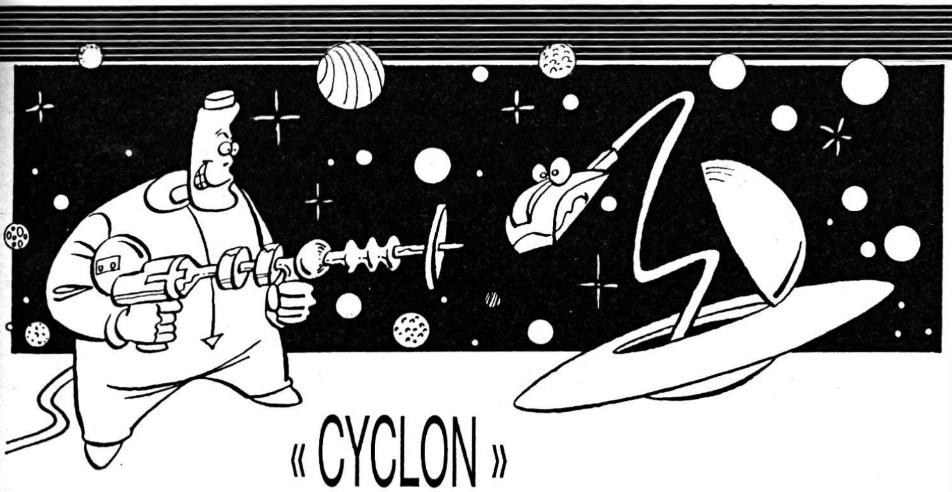


SUMMER GAMES
Une combination d'abilité et d'endurance : vous devez maitriser les epreuves du saut à la perche, plongeon, sprint de 100 mètres, cours à relais, gymnastique, et natation.

PITSTOP II
Action sans arrêt – vous conduisez à toute vitesse, dans une course d'autos avec 6 circuits et facilités entières d'incidents etc.

U.S. GOLD
All American Software

U.S. Gold (France),
Sarl, B.P. 3 Zac De Mousquette,
05740 Chateauneuf de Grasse.
Tel: 9342 7144.



« CYCLON »

```
83 DATA28,0A,CD,C0,B9,3D,32,09,2F0
84 DATABF,CD,BC,B9,F1,CD,B7,00,576
85 DATAD8,C3,6E,BB,06,E0,18,02,3C4
86 DATA06,20,21,C0,1A,16,00,5F,196
87 DATA19,78,CD,4D,00,7B,C9,11,300
88 DATAB8,B9,18,03,11,20,20,3A,217
89 DATA0A,BF,21,40,18,4F,06,00,197
90 DATA09,7B,CD,4D,00,23,7A,CD,308
91 DATA4D,00,C9,3A,0B,BF,B7,28,2F9
92 DATA5C,FE,16,28,35,FE,02,20,2ED
93 DATA1A,3A,10,BF,B7,28,14,3A,250
94 DATA0A,BF,21,0C,BF,BE,28,04,29F
95 DATA3C,BE,20,07,AF,32,0B,BF,2CC
96 DATAC3,70,BC,CD,68,BA,3A,0B,423
97 DATABF,B7,28,31,2A,0B,BF,CD,390
98 DATA5F,BE,3E,20,CD,4D,00,3A,2CF
99 DATA0B,BF,3D,FE,01,20,06,AF,2DB
100 DATA32,0B,BF,18,18,32,0B,BF,228
101 DATACD,68,BA,3A,0B,BF,B7,28,3D2
102 DATA0C,2A,0B,BF,CD,5F,BE,3E,328
103 DATAE8,CD,4D,00,C9,3E,09,1E,330
104 DATA00,CD,93,00,3E,05,CD,41,2B1
105 DATA01,CB,6F,C0,3A,09,BF,32,32F
106 DATA0C,BF,3E,16,32,0B,BF,C9,2E4
107 DATA21,44,C5,06,0A,3A,0B,BF,23E
108 DATABE,20,4F,23,3A,0C,BF,BE,313
109 DATA2B,28,0D,3D,23,BE,2B,20,1C9
110 DATA41,3A,0C,BF,3D,32,0C,BF,280
111 DATAE5,CD,C9,BA,3A,0B,BF,CB,504
112 DATA3F,CB,3F,3C,CD,AB,BE,21,3DC
113 DATA0D,BF,34,2A,0B,BF,CD,4F,310
114 DATABD,AF,32,0B,BF,E1,11,04,35E
115 DATA00,19,7E,FE,68,28,03,36,25E
116 DATA68,C9,11,04,00,B7,ED,52,33C
117 DATA36,32,3A,08,BF,3C,32,08,1DF
118 DATABF,C9,11,05,00,19,10,A5,26C
119 DATAC9,3A,10,BF,B7,C0,1E,64,3CB
120 DATACD,93,00,3C,1E,00,CD,93,31A
121 DATA00,3E,08,1E,1F,CD,93,00,1E3
122 DATA3E,0B,1E,64,CD,93,00,3C,267
123 DATA1E,00,CD,93,00,3E,0D,1E,1E7
124 DATA0C,CD,93,00,76,C9,AF,1E,378
125 DATA64,CD,93,00,3C,1E,0A,CD,2F5
126 DATA93,00,3E,08,1E,1F,CD,93,276
127 DATA00,3E,0B,1E,64,CD,93,00,22B
128 DATA3C,1E,05,CD,93,00,3E,0D,20A
129 DATA1E,0C,CD,93,00,C9,AF,1E,320
130 DATA96,CD,93,00,3C,1E,00,CD,31D
131 DATA93,00,3E,08,1E,1A,CD,93,271
132 DATA00,3E,0B,1E,64,CD,93,00,22B
133 DATA3C,1E,03,CD,93,00,3E,0D,208
134 DATA1E,0C,CD,93,00,C9,AF,1E,320
135 DATAFF,CD,93,00,3C,1E,0A,CD,390
136 DATA93,00,3E,08,1E,1F,CD,93,276
137 DATA00,3E,0B,1E,C8,CD,93,00,28F
138 DATA3C,1E,00,CD,93,00,3E,0D,205
139 DATA1E,08,CD,93,00,C9,21,44,2B4
140 DATAC5,22,01,BF,3E,0A,32,07,228
141 DATABF,2A,01,BF,11,0C,C6,01,28D
142 DATA05,00,ED,B0,21,0C,C6,7E,313
143 DATA23,FE,3C,20,08,7E,B7,28,2E2
144 DATA04,3D,77,18,5C,FE,32,CA,326
145 DATAF1,BB,2A,0E,C6,7E,FE,20,446
146 DATA20,0F,23,7E,32,0C,C6,23,1F7
147 DATA7E,32,0D,C6,22,0E,C6,18,291
148 DATA36,FE,40,28,35,F5,CD,4C,3DF
149 DATABD,F1,FE,80,28,2C,FE,10,48E
150 DATA20,08,21,38,C7,22,0E,C6,23E
151 DATA18,27,F5,CD,2D,BD,F1,21,3FD
152 DATA0D,C6,CB,47,28,01,34,CB,30D
```

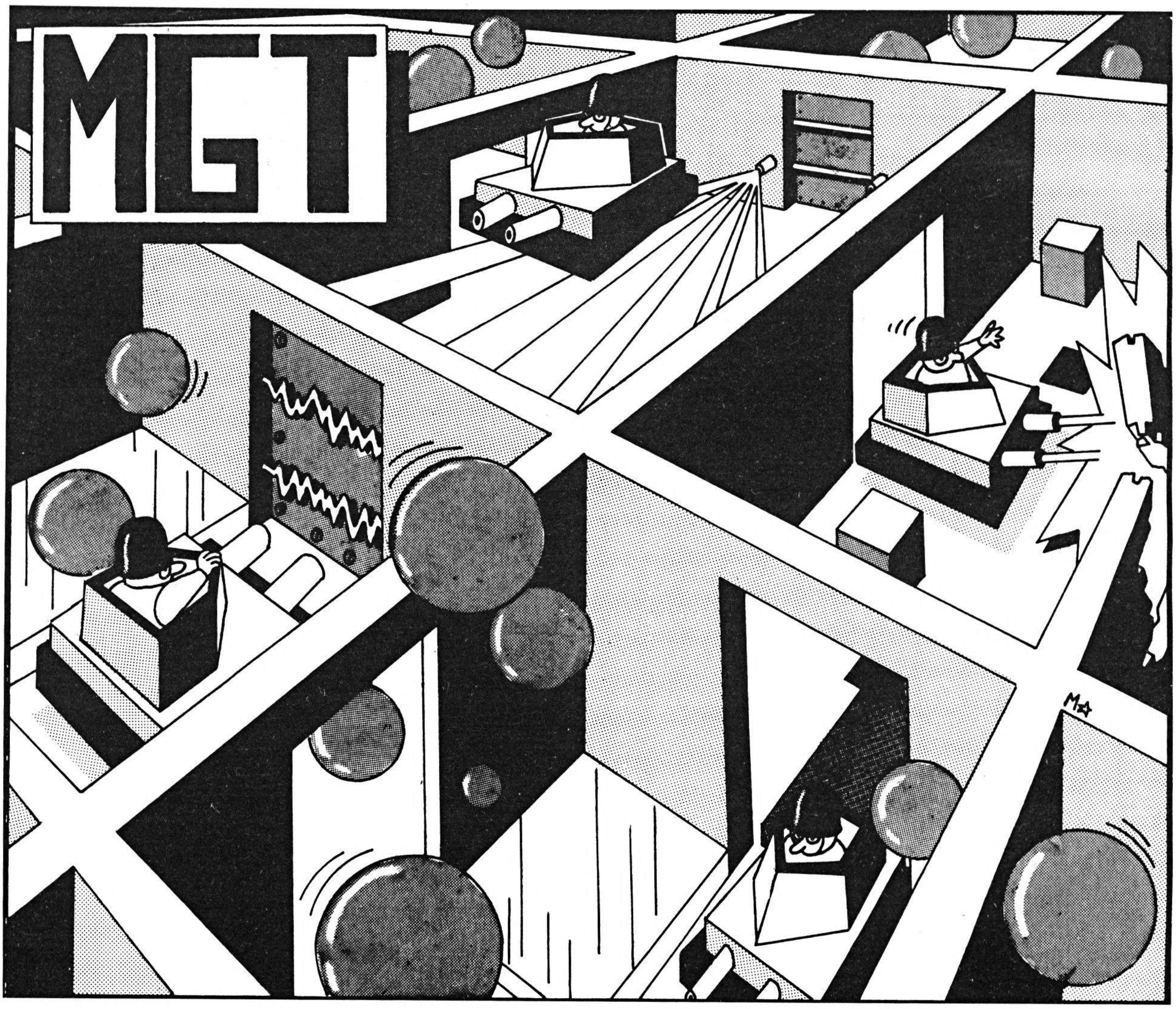
```
153 DATA57,28,01,35,2B,CB,4F,28,222
154 DATA01,34,CB,5F,28,01,35,CD,28A
155 DATA5E,BD,2A,0E,C6,23,22,0E,26C
156 DATAC6,21,0C,C6,ED,5B,01,BF,3C1
157 DATA01,05,00,ED,B0,ED,53,01,2E4
158 DATABF,3A,0E,BF,3C,32,0E,BF,301
159 DATAFE,02,20,24,AF,32,0E,BF,2F2
160 DATACD,EB,B9,3A,08,BF,FE,0A,47A
161 DATA20,16,3A,10,BF,B7,20,10,226
162 DATA06,0C,21,70,C6,7E,B7,20,2BE
163 DATA07,23,23,10,F8,C3,A5,BD,37A
164 DATA3A,07,BF,3D,C2,76,BB,3A,36A
165 DATA10,BF,B7,20,30,3A,0D,BF,2DC
166 DATAFE,64,DA,D8,BC,CD,9E,BE,5F9
167 DATAFE,0A,D2,D8,BC,AF,32,0D,45C
168 DATABF,CD,1E,BB,ED,5F,E6,01,498
169 DATA3C,32,10,BF,FE,01,28,07,26B
170 DATA3E,1F,32,0A,BF,18,71,AF,290
171 DATA32,0A,BF,18,6B,47,18,2F,20C
172 DATACD,D4,B9,21,0B,18,CD,B7,422
173 DATABE,AF,32,10,BF,32,0B,BF,36A
174 DATACD,46,BB,76,76,76,3A,06,370
175 DATABF,FE,05,CA,D8,BC,3C,32,48E
176 DATA06,BF,21,19,18,4F,3E,E0,284
177 DATA06,00,CD,56,00,18,39,21,19B
178 DATA0F,BF,34,7E,FE,02,38,30,2E8
179 DATA36,00,C5,CD,D4,B9,F1,FE,544
180 DATA01,3A,0A,BF,28,1A,3D,32,1B5
181 DATA0A,BF,FE,FF,28,05,CD,CF,48F
182 DATAB9,18,15,AF,32,10,BF,3E,2D4
183 DATA08,1E,00,CD,93,00,18,08,1A6
184 DATA3C,32,0A,BF,FE,1F,18,E4,350
185 DATA06,0C,21,70,C6,22,FF,BE,348
186 DATA7E,B7,28,3F,22,E8,BC,2A,38C
187 DATA86,C6,CD,5F,BE,3E,20,CD,461
188 DATA4D,00,2A,FF,BE,7E,FE,16,3C6
189 DATA20,0C,AF,77,3A,09,BF,23,277
190 DATABE,20,20,C3,D8,BD,3C,77,409
191 DATAFE,16,20,09,3A,09,BF,23,262
192 DATABE,CA,D8,BD,2B,22,19,BD,440
193 DATA2A,86,C6,CD,5F,BE,3E,C0,45E
194 DATACD,4D,00,2A,FF,BE,23,23,347
195 DATA10,B3,C3,6D,B9,CD,9E,BE,4D5
196 DATAFE,3C,D0,06,0C,21,70,C6,373
197 DATAAF,BE,20,0B,3A,0C,C6,3C,2E0
198 DATA77,3A,0D,C6,23,77,C9,23,30A
199 DATA23,10,EE,C9,2A,0C,C6,CD,3B3
200 DATA5F,BE,3E,20,CD,4D,00,3E,2D3
201 DATA20,23,CD,4D,00,C9,2A,0C,25C
202 DATAC6,CD,5F,BE,3A,10,C6,47,407
203 DATACD,4D,00,78,3C,23,CD,4D,30B
204 DATA00,C9,06,0A,21,44,C5,C5,2C8
205 DATAE5,7E,FE,32,28,1E,FE,3C,413
206 DATA28,1A,E5,22,87,BD,2A,71,328
207 DATAC5,CD,5F,BE,D1,EB,01,04,470
208 DATA00,09,EB,1A,CD,4D,00,3C,264
209 DATA23,CD,4D,00,E1,11,05,00,234
210 DATA19,C1,10,D3,C9,06,03,76,305
211 DATA10,FD,3E,08,1E,00,CD,93,2D1
212 DATA00,21,07,18,CD,4A,00,3C,193
213 DATAFE,3A,20,16,2B,CD,4A,00,2B0
214 DATAFE,39,20,07,3E,30,CD,4D,2E6
215 DATA00,18,04,3C,CD,4D,00,23,195
216 DATA3E,30,CD,4D,00,C3,F4,B7,3F6
217 DATACD,F6,BA,CD,72,BD,06,14,493
218 DATAC5,06,E1,3A,09,BF,CD,C2,43D
219 DATAB9,CD,7C,BE,06,E2,3A,09,3EB
220 DATABF,CD,C2,B9,CD,7C,BE,06,514
221 DATAE3,3A,09,BF,CD,C2,B9,CD,4FA
222 DATA7C,BE,C1,10,DB,06,E4,3A,40A
```

```
223 DATA09,BF,CD,C2,B9,3E,08,1E,374
224 DATA00,CD,93,00,06,4B,76,10,237
225 DATAFD,21,19,18,01,06,00,3E,194
226 DATA20,CD,56,00,3E,10,32,09,1CC
227 DATABF,3A,06,BF,FE,01,28,07,2EC
228 DATA3D,32,06,BF,C3,5D,B8,CD,3D9
229 DATACF,BE,21,56,BE,11,EC,18,3D7
230 DATA01,09,00,CD,5C,00,3E,05,176
231 DATACD,41,01,CB,47,CA,C1,B7,463
232 DATACD,B7,00,D8,18,F0,50,52,406
233 DATA45,53,53,20,27,53,27,5C,208
234 DATA26,00,16,18,29,29,29,29,0F8
235 DATA29,19,C9,26,00,54,29,29,1D7
236 DATA29,29,29,19,11,00,18,19,0D6
237 DATACD,4D,00,C9,06,02,76,10,271
238 DATAFD,C9,3E,20,21,40,18,01,29E
239 DATAC0,02,CD,56,00,C9,7E,FE,42A
240 DATA10,C8,12,23,13,18,F7,7E,2AD
241 DATA23,FE,10,20,FA,C9,3A,05,353
242 DATABF,4F,87,87,87,81,3C,32,392
243 DATA05,BF,C9,F5,CD,B4,BE,F1,5B2
244 DATA3D,20,F8,C9,21,0D,18,CD,331
245 DATA4A,00,FE,39,28,05,3C,CD,2B7
246 DATA4D,00,C9,3E,30,CD,4D,00,29E
247 DATA2B,3E,08,BD,20,E9,C9,21,321
248 DATA09,18,11,12,18,CD,4A,00,173
249 DATA47,EB,CD,4A,00,EB,B8,38,424
250 DATA09,C0,23,13,3E,0E,BD,20,228
251 DATAEC,C9,21,09,18,11,12,18,232
252 DATA06,06,CD,4A,00,EB,CD,4D,328
253 DATA00,EB,23,13,10,F4,C9,86,374
254 DATAC6,76,C5,A6,C7,80,02,01,3F1
255 DATA00,10,00,00,1D,0F,00,00,03C
256 DATA00,00,00,1F,20,40,40,40,0FF
257 DATA40,20,1F,F8,04,02,02,02,181
258 DATA02,04,F8,1F,20,58,47,47,223
259 DATA58,20,1F,F8,04,1A,E2,E2,371
260 DATA1A,04,F8,07,1F,7F,07,07,1C9
261 DATA7F,1F,07,E0,F8,FE,E0,E0,53B
262 DATAFE,F8,E0,18,3C,7E,7E,3C,462
263 DATA7E,E7,C3,90,00,24,08,20,304
264 DATA11,04,40,01,10,44,00,10,0BA
265 DATA0A,40,08,00,66,20,08,02,0E2
266 DATA28,02,88,00,00,00,00,00,0B2
267 DATA64,7E,FF,00,18,3C,3C,18,289
268 DATA18,18,00,FF,FF,FF,00,00,32D
269 DATA00,00,00,03,07,0F,1E,3C,073
270 DATA78,F0,E0,C0,E0,F0,78,3C,58C
271 DATA1E,0F,07,00,00,24,3C,18,0AC
272 DATA18,18,00,00,30,30,00,30,0C0
273 DATA30,00,00,20,04,02,01,01,058
274 DATA01,01,01,01,01,01,01,01,008
275 DATA03,03,03,03,02,10,20,04,042
276 DATA1D,04,04,04,04,04,04,04,039
277 DATA04,04,06,06,06,06,02,10,032
278 DATA03,03,01,01,01,01,01,03,00E
279 DATA02,06,06,04,04,04,04,04,022
280 DATA04,04,04,04,0C,0C,0C,0C,040
281 DATA0C,08,09,09,01,01,01,01,02A
282 DATA01,03,02,10,06,06,04,04,02A
283 DATA04,04,0C,0C,0C,0C,0C,04,048
284 DATA06,06,02,03,03,03,03,03,01D
285 DATA03,01,01,01,01,01,01,01,00A
286 DATA01,01,01,01,01,01,09,09,018
287 DATA09,09,08,0C,0C,0C,0C,04,04E
288 DATA04,04,06,06,02,10,03,03,02C
289 DATA03,03,03,03,01,01,01,01,010
290 DATA09,09,09,08,08,0C,0C,0C,04F
291 DATA04,06,06,06,06,06,06,06,02E
292 DATA06,04,04,04,04,0C,0C,0C,03A
293 DATA0C,0C,0C,08,09,09,09,01,048
294 DATA01,01,03,03,03,02,10,03,020
295 DATA03,03,01,01,01,01,01,01,00C
296 DATA01,01,01,03,02,06,04,04,016
297 DATA04,04,04,04,04,04,04,04,020
298 DATA04,04,04,0C,0C,0C,0C,0C,048
299 DATA0C,08,09,09,09,09,01,01,03A
300 DATA01,01,03,02,06,06,02,10,025
301 DATA03,03,03,01,01,01,01,01,00E
302 DATA01,01,09,09,09,08,0C,0C,03D
303 DATA0C,04,04,04,04,04,04,04,028
304 DATA06,06,06,02,10,06,06,06,036
305 DATA04,04,04,04,04,04,04,04,020
306 DATA0C,0C,0C,08,09,09,09,01,048
307 DATA01,01,01,01,01,01,01,03,00A
308 DATA03,03,02,10,03,03,03,03,024
309 DATA01,01,01,09,09,09,09,09,030
310 DATA09,08,08,10,06,06,06,06,041
311 DATA04,04,04,04,0C,0C,0C,0C,040
312 DATA0C,0C,08,08,10,FF,00,00,137
```

Rescue

Si tu es coincé dans un jeu : cette rubrique est pour toi

Avec la simplicité qui le caractérise, Dieu a divisé l'humanité en deux grandes catégories : ceux qui finissent les jeux, et ceux qui pédalent dans la semoule. Epris de justice sociale, Game se propose d'être l'intermédiaire idéal entre la première et la seconde catégorie. Toi qui détiens jalousement une solution, ou toi qui triches comme pas un, aide ton prochain comme toi-même. Cette rubrique est la tienne, mon frère.



Quel que soit votre problème, nos spécialistes spécialisés se feront spécialement une joie toute spéciale d'essayer d'y remédier. Voici donc un exemple de question :

Q. Sur Amstrad, à quoi correspond le CALL & BBOO ? Comment peut-on avoir la liste des calls et savoir à quoi ils correspondent ?

R. Le call & BBOO permet de réinitialiser le clavier de l'Amstrad. Les effets d'éventuels KEY x, a$ ou SPEED KEY sont annulés.

En ce qui concerne les CALL, divers ouvrages ont déjà été édités sur l'Amstrad, comme par exemple « Clefs pour Amstrad » chez P.S.I. ou « La Bible du CPC » chez Micro-Application.

C'était chouette comme réponse, non ?

LE COIN DES SOLUCES

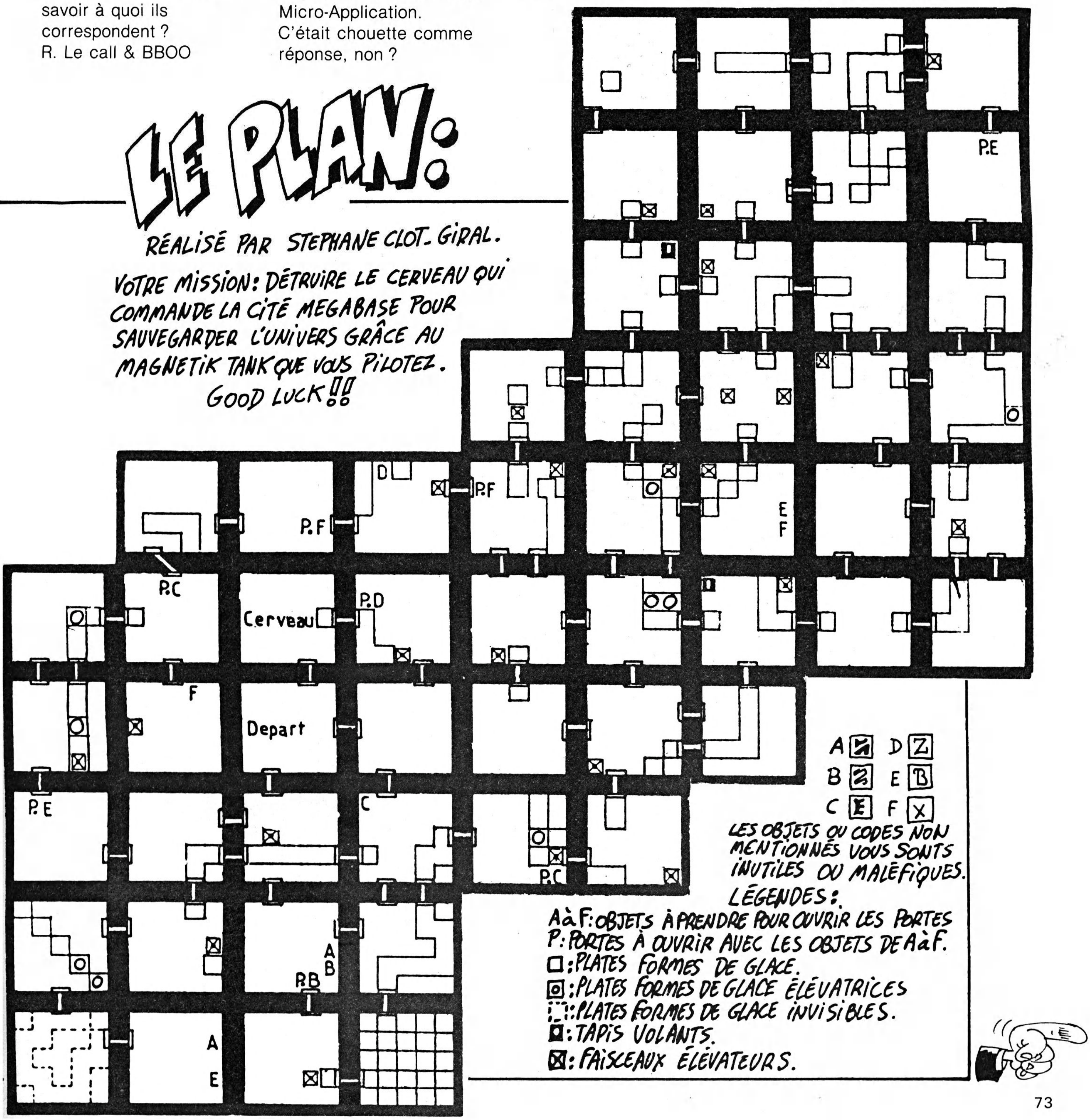
Pour finir en beauté, quelques solutions de jeux, ou quelques bons plans pour avancer efficacement.

Spell Bound sur Spectrum :
au commencement du jeu, aller chercher la « glowing bottle » puis revenir en arrière en prenant le « teleport pad », le « red herring », le « teleport key » et le saxophone. Aller dans la salle « old ball ». Prendre le miroir qui de toute façon reflète la lumière de la bougie afin d'éclairer la salle noire.

LE PLAN:

RÉALISÉ PAR STEPHANE CLOT-GIRAL.

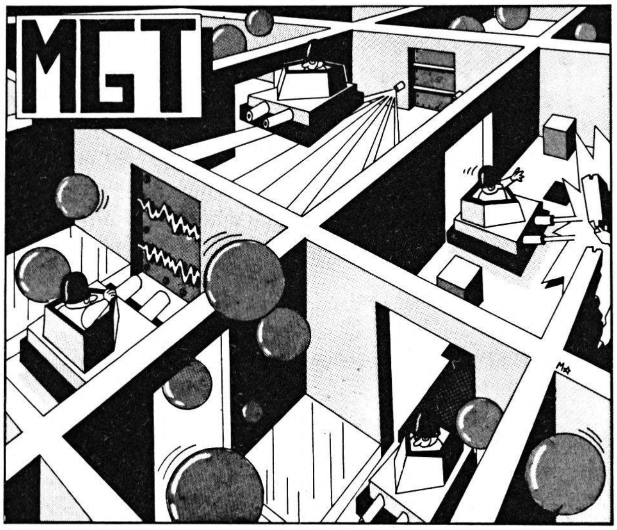
VOTRE MISSION : DÉTRUIRE LE CERVEAU QUI COMMANDE LA CITÉ MEGABASE POUR SAUVEGARDER L'UNIVERS GRÂCE AU MAGNETIK TANK QUE VOUS PILOTEZ. GOOD LUCK !!!



A ▨ D Z
B ▨ E B
C E F X

LES OBJETS OU CODES NON MENTIONNÉS VOUS SONTS INUTILES OU MALÉFIQUES.

LÉGENDES :
A à F : OBJETS À PRENDRE POUR OUVRIR LES PORTES
P : PORTES À OUVRIR AVEC LES OBJETS DE A à F.
□ : PLATES FORMES DE GLACE.
⊡ : PLATES FORMES DE GLACE ÉLÉVATRICES
⬚ : PLATES FORMES DE GLACE INVISIBLES.
◘ : TAPIS VOLANTS.
☒ : FAISCEAUX ÉLÉVATEURS.



Aller ensuite dans la salle « little bottle » puis dans « the library » et appeler l'ascenseur. Y entrer et aller aux étages désirés. Pour pouvoir donner des ordres aux personnages, aller chercher la baguette magique sur le toit (roof) dans le jardin.

Dans Short Circuit sur Amstrad : appuyer EN MÊME TEMPS sur « O », « C », « E », « A » et « N » pour passer à la deuxième partie.

MGT (Amstrad, Atari ST, Thomson et PC) : le plan officiel fourni par Loriciels lui-même. Avec les commentaires (on s'accroche) :

« MGT veut dire MaGnetik Tank, c'est le nom du vaisseau que vous pilotez. Il évolue dans une base ennemie constituée de salles reliées entre elles par des portes (...). Les portes sont soit ouvertes, soit fermées par un rayon. Une porte fermée peut être ouverte soit en tirant dessus, soit, si elle est surmontée d'un sigle, en tirant dans un sigle identique. Chaque sigle surmontant une porte à son double à portée de tir de MGT. Celui-ci peut être dans une autre salle. Certains sigles ne correspondant pas à des ouvertures de portes. Il ne faut donc pas tirer systématiquement dans chaque.

Rôle des sigles n'ouvrant rien :

— mise à zéro du tir,

— inversion temporaire des commandes,

— réduction du temps restant,

— fermeture de toutes les portes,

— destruction de MGT.

MGT peut s'élever, non pas au rang des meilleurs, mais dans les airs. Pour ce faire, placez-le au-dessus d'une croix tracée au sol, puis maintenez la pression sur le bouton de tir. Une fois au sommet de la salle, relâchez le « fire » et déplacez MGT afin de planer vers une place haute. Rien ne permet de régénérer MGT.

Action des objets rencontrés :

— Le laser : son contact est fatal.

— Les cubes de glace : certains peuvent s'élever en l'air pour passer dessous, ou servir d'ascenseurs. Il suffit de tirer dessus pour déclencher le mouvement. Si MGT est coincé sous un bloc, il explose. Les blocs capables de mouvement sont identiques aux autres.

— Les bulles : tirer dedans fait perdre du temps ou exploser MGT. Elles sont là pour gêner les déplacements, et on est parfois obliger d'en crever pour avancer. Il faut alors commencer par désactiver les ennemis potentiels qui pourraient en profiter pour attaquer.

— Les plaques porteuses : elles permettent de passer d'un point en hauteur à un autre. Il ne faut pas toucher le sol de plaques contenant une plaque, il est fatal. Attention, les plaques ne sont pas les croix déjà citées plus haut.

— Les plots cylindriques immobiles : encore là pour gêner la progression, MGT ne peut pas les pousser. Seuls, les ennemis peuvent le faire.

— Les ennemis : un tir les active ou les désactive suivant leur état initial. Un ennemi est d'autant plus attiré par MGT que le temps restant est faible.

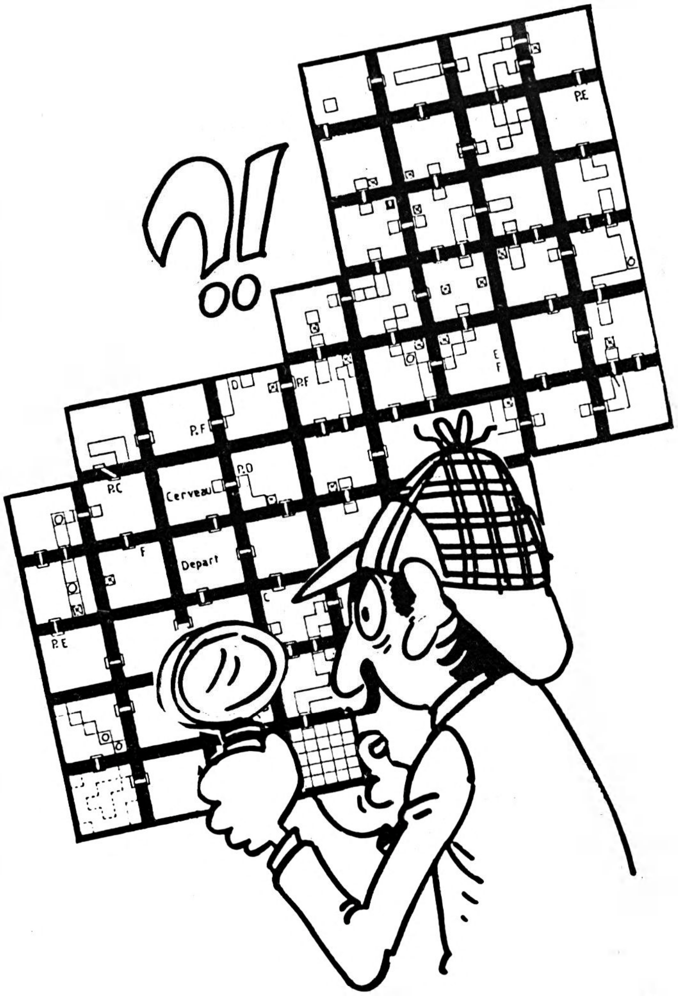
C'est-y-pas gentil de la part de Loriciels, ça ? Hmmmm ? Alors, qu'est-ce qu'on dit ? Merci, Monsieur Loriciels !

ZI ANDE

Mes biens chers frères, mes biens chères sœurs, reprenez avec moi tous en chœur :

GAME Rubrique
« Rescue » 5/7, rue de
l'Amiral Courbet, 94160
Saint Mandé.

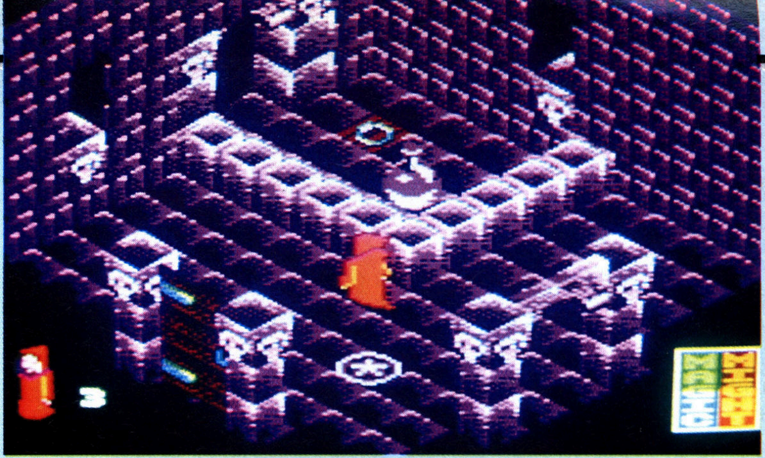
A bientôt, si Dieu le veut.

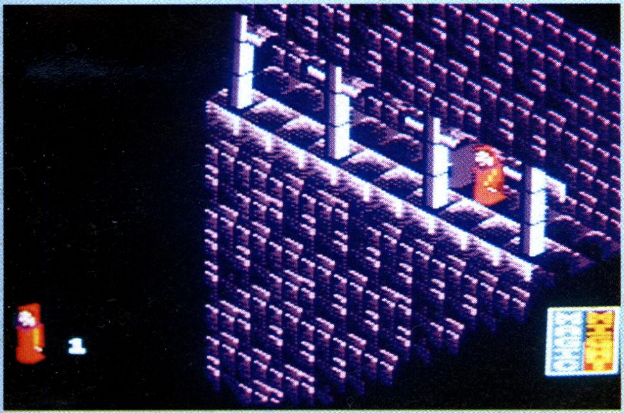


WARLOCK

Arcade/aventure
The Edge

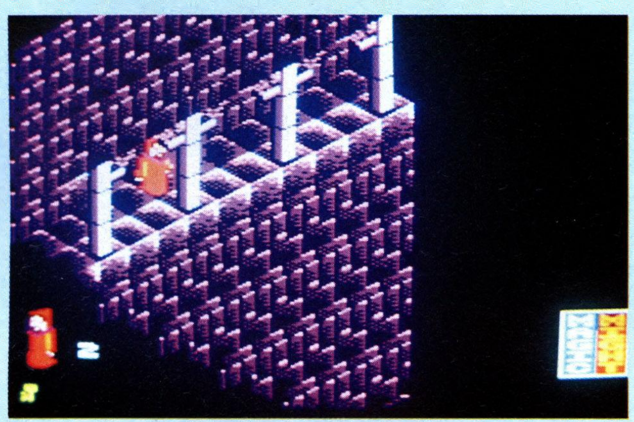
Tiens, c'est bizarre, je crois que c'est la première fois que je vois ça : un logiciel dans lequel le joueur incarne les forces du Mal. Cela mérite d'être approfondi...





En tant que maître Damné du monde déchu, cela fait un petit paquet de temps que vous vous payez du bon temps à saigner vos sujets jusqu'à la moëlle : taxes, surtaxes, impôts extraordinaires, et j'en passe et des meilleurs. Mais voilà-t-y pas qu'un jour, sorti de Satan sait où, est apparu un nouveau chef des forces du Bien. « Pouah ! » pensez-vous avec dégoût et raison, « cet empêcheur de tyranniser en rond va me faire des misères. Il faut que je l'en empêche ».

Le pire, c'est que non seulement il a réussi à s'y introduire avec son armée de la lumière, mais en plus ce goujat s'est permis de convertir à sa cause une bonne partie de vos meilleurs serviteurs : le Dragon, quelques Ghouls, les Gnômes, etc. Ça risque de chauffer fortement pour vos oreilles, si vous ne faites rien. Heureusement qu'en bon stratège qui se respecte, vous aviez pris la sage précaution de dissimuler ça et là dans votre antre quelques potions de transformation, qui vous permettront de revêtir au choix soit votre forme de Goblin, soit celle de Troll. Aidé de ce précieux breuvage, il ne vous reste plus qu'à retrouver votre « Boule du Pouvoir », grâce à laquelle ce maudit Sorcier Blanc ne sera plus qu'un pantin d'argile entre vos mains...



Ouf

Ça fait long, comme histoire, non ? Mais je crois que ça en valait la peine. Parce que ça, c'est de l'originalité (sauf erreur ou ommission de ma part).

Tout au long de votre quête pour la boule du pouvoir, vous aurez donc la possibilité de vous transformer en Goblin grâce aux potions vertes, en Troll grâce aux violettes, et de reprendre votre forme initiale grâce aux rouges. Il faut savoir que les Goblins disposent d'une grande puissance magique, les Trolls d'une grande force physique. A vous de choisir la forme la plus appropriée à la situation.

Différents sortilèges vous seront également accessibles, pour peu que vous les trouviez. Ainsi que des objets, dont l'utilité sera plus ou moins évidente. A vous de la découvrir.

Les Forces du Bien auront tendance à apparaître à certains endroits précis de votre château, par des portes magiques, que vous pourrez boucher de vos éclairs magiques. Un véritable petit régal de stratégie.

Joli et beau

Ah ma foi, le graphisme en trois dimensions de ce jeu est absolument presque superbe (presque car quelque peu confus au début, mais on s'y habitue vite). L'animation quant à elle n'est certes pas de première qualité, mais quand même tout-à-fait honnête. Quant aux bruitages... Ben qu'en dire ? Qu'ils font du bruit, oui. Plus ou moins beau selon l'action, mais du bruit quand même. Que demander de plus à des bruitages ?

Petit gag de dernière minute : l'auteur de ce logiciel s'appelle Charles Goodwin, nom que l'on peut traduire par « le bien gagne ». J'espère que dans votre cas, le Mal gagnera...

Stéphane Schreiber

Appréciations de la rédaction

Stéphane : je souhaite la perte de tous les joueurs car bien mal acquis ne profite jamais !

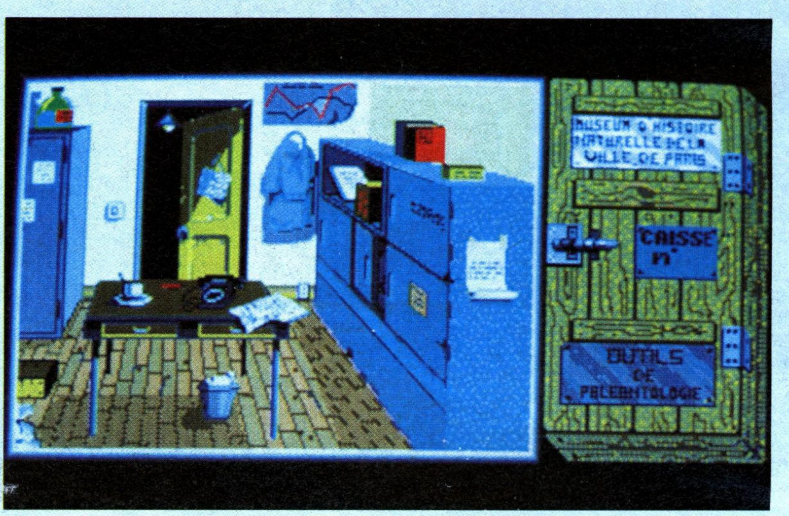
Michel : enfin un soft où le héros doit être un immo\le s... Finalement le crime paie parfois.

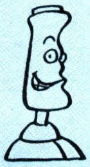
	FR	•	•••	•••	—	••	1	•	•	—	•	•	

VIE ET MORT DES DINOSAURES

Carraz Editions

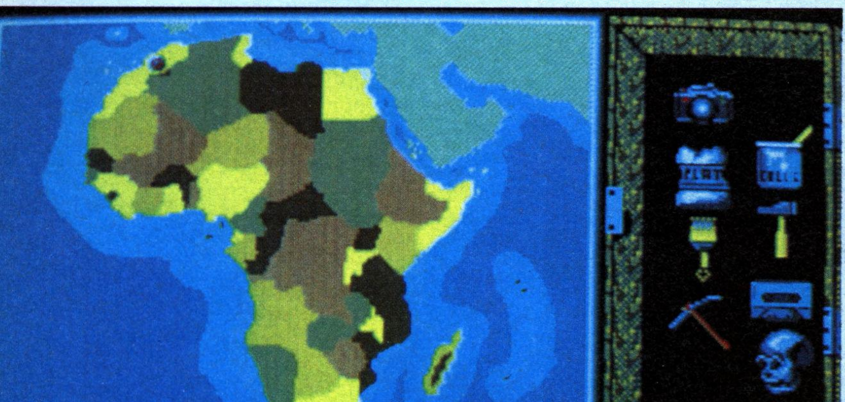
Vie et mort des dinosaures est un logiciel de jeu de sciences naturelles et d'archéologie. Dans la partie centrale de l'écran se déroule le jeu alors que sur les côtés se trouvent les outils nécessaires à vos recherches archéologiques.



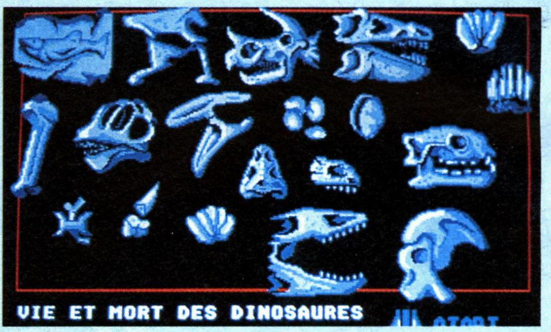


Vous partez effectuer des fouilles pour trouver des fossiles de dinosaures, afin de préparer une thèse expliquant leur extinction. Votre mission se déroule en plusieurs étapes. D'abord, vous devez choisir des outils de fouilles bien adaptés à vos travaux, puis déterminer le lieu de vos recherches en consultant les cartes du monde. Sur place, arrangez-vous pour dénicher les fossiles répartis chronologiquement sur dix strates différentes. Attention, si vous n'utilisez pas le bon outil, votre fossile sera détruit ! Il ne vous reste plus alors qu'à envoyer vos trouvailles à un laboratoire adapté à votre type de découverte (géologie, paléontologie ou chimie). Les résultats de ce laboratoire vous aideront par la suite à répondre aux questions de trois paléontologues, chargés d'évaluer vos connaissances sur la vie et la mort des dinosaures. Si vous réussissez à expliquer la disparition de ces grosses bêtes, vous obtiendrez votre diplôme de docteur ès Paléontologie.

« Vie et mort des dinosaures » possède un graphisme et une animation réussis. Il permettra de vous familiariser avec la vie des plus grands reptiles ayant jamais existé, tout en s'amusant. L'intérêt, l'animation et les qualités graphiques de ce soft en font une excellente synthèse de jeu et d'éducatif. Rappelons que « Vie et mort des dinosaures » existe en première version sur Thomson.



AFRIQUE DU SUD
Leonard Ginsburg du Museum d'histoire
naturelle de Paris decouvre un des
premiers dinosaures (Trias) :
Le LESOTHOSAURUS.



Appréciations de la rédaction

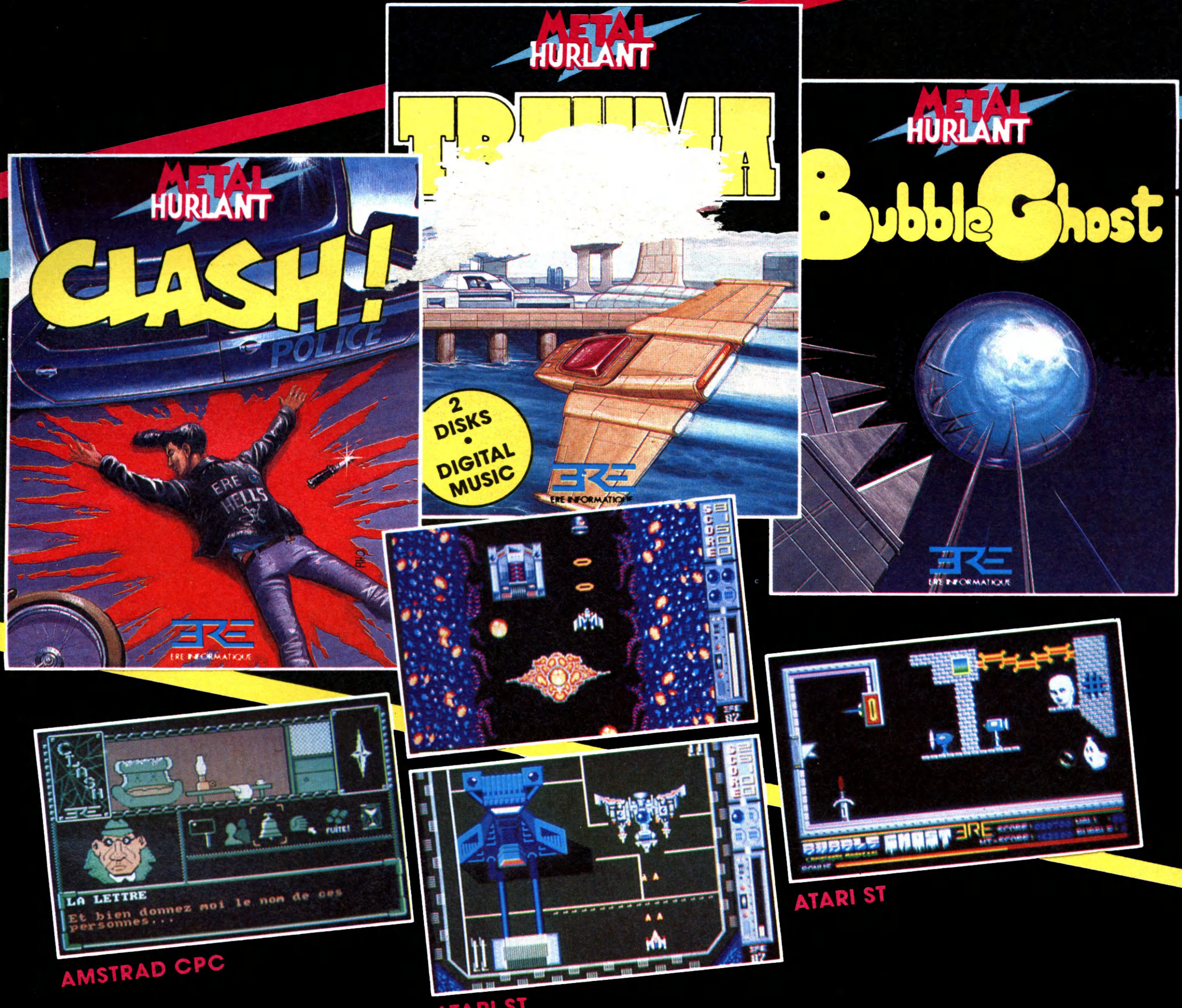
Michel : un logiciel éducatif qui se monte au niveau de bien des jeux d'aventure. En deux mots, l'éducatif intelligent.

FR	•	••	•••		•	1	—	•	—	•	•	•

DISQUE
OFFERT PAR
METAL HURLANT
LOGICIELS
ET
GAME MAG

METAL HURLANT

LOGICIELS


METAL HURLANT
CLASH!
POLICE
ERE HELLS
ERE INFORMATIQUE
METAL HURLANT
2 DISKS • DIGITAL MUSIC
ERE INFORMATIQUE
METAL HURLANT
Bubble Ghost
ERE INFORMATIQUE
SCORE
CLASH
FUITE!
BUBBLE GHOST

LA LETTRE
Et bien donnez moi le nom de ces personnes...

AMSTRAD CPC

ATARI ST

ATARI ST

1, bd Hippolyte Marquès 94200 IVRY s/SEINE. Tél. : (1) 45 21 01 49 + Télex EREINFO 261041F Fax 45 21 02 50

ERE INFORMATIQUE

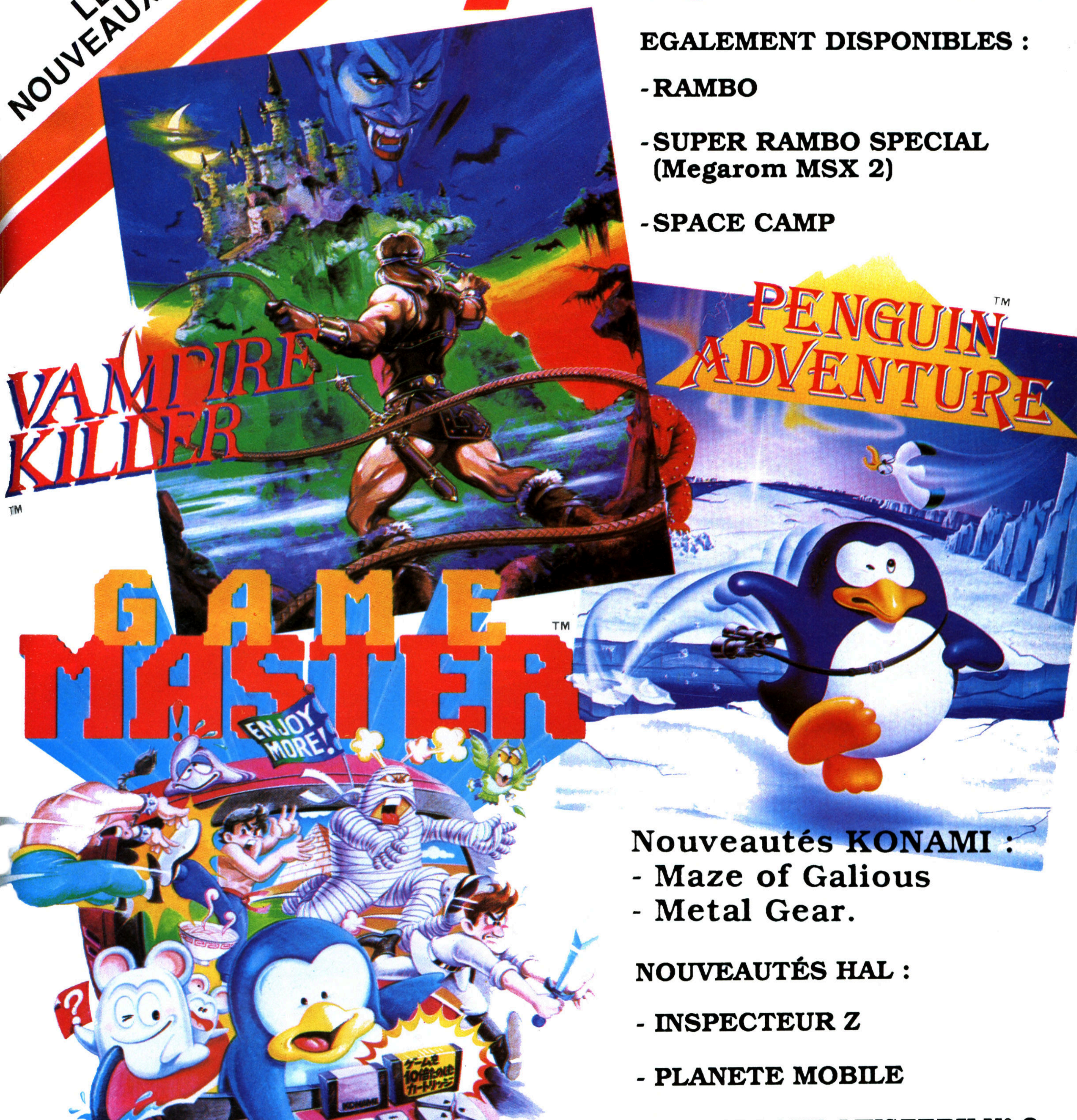
ILS sont cinq.
ILS sont planqués là, quelque part dans cette purée d'étoiles.
Le numéro un, le deux, le trois, le quatre, et ce bâtard de numéro cinq.
ILS vous attendent... Bientôt.

METAL HURLANT
LOGICIELS

PHOTO PPP NASA · SPIRAL GALAXY IN HYDRA M 83 · N6C 5236

LES NOUVEAUX HITS !

KONAMI


VAMPIRE KILLER ™
PENGUIN ADVENTURE ™
GAME MASTER ™
ENJOY MORE!
Konami

EGALEMENT DISPONIBLES :

- **RAMBO**
- **SUPER RAMBO SPECIAL (Megarom MSX 2)**
- **SPACE CAMP**

Nouveautés KONAMI :
- **Maze of Galious**
- **Metal Gear.**

NOUVEAUTÉS HAL :

- **INSPECTEUR Z**
- **PLANETE MOBILE**
- **EGGERLAND MYSTERY N° 2**
- **MANETTE JOYBALL**

Importés et distribués par
MAUBERT ELECTRONIC
49, bd Saint-Germain - 75005 PARIS - Tél. : 43.29.35.85 - Télex 203 939 F

Éclatez-vous
THOMSON MO-TO.
245F*
FIL
FORMULE 1
GAME OVER
SORCERY
ARKANOID
FIL
FRANCE IMAGE LOGICIEL
VOL SOLO
PC et compatibles.
295F*
FIL
ECHECS 3D
NUMERO 10
INFILTRATOR

Suspense, action, peur, frisson, simulation, victoire, bagarre, trafic, match, vitesse, mystère, espace, pirate, espion, stratégie : à vos manettes !

Mallette jeu Thomson :
Arkanoïd, Formule 1, Game over, Sorcery.
Thomson MO-TO
De 245 F* à 295 F*. Cassette ou disquette.

Mallette jeu Atari ST :
Major motion, Space shuttle II, Super tennis.
Atari ST 295 F*. Disquette.

au fil des jeux !
ATARI ST 520, 1040
AMSTRAD CPC 464, 664, 6128
MO5, MO6, TO7/70, TO8, TO9, TO9+
MISSIONS EN RAFALE
ATARI ST.
295F*
FIL
SPACE SHUTTLE II
SUPER TENNIS
MAJOR MOTION
FIL
FRANCE IMAGE LOGICIEL
YIE AR KUNG FU II
AMSTRAD CPC.
195F*
TAI PAN
XEVIOUS
EXPRESS RAIDER
SUPER SOCCER
AMSTRAD CPC.
149F*
STARGLIDER
CANADAIR
DWARF
STAR RAIDERS II

Mallette jeu PC :
Échecs 3D, Infiltrator, Numéro 10.
PC et compatibles 295 F*. Disquette.

Mallette jeu Amstrad N° 2 :
Canadair, Dwarf, Starglider, Star raider II.
Amstrad CPC.
De 149 F* à 195 F*. Cassette ou disquette.

Mallette jeu Amstrad N° 1 :
Express raider, Super soccer, Tai-Pan,
Xevious. Amstrad CPC.
De 195 F* à 245 F*. Cassette ou disquette.

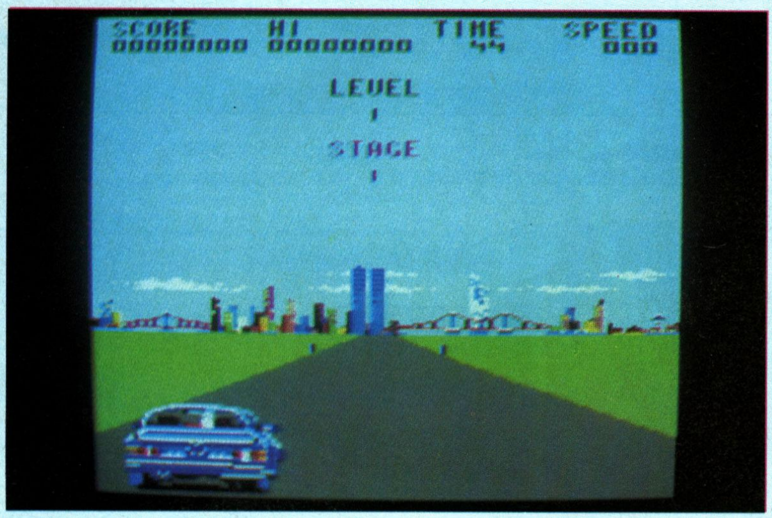
*Prix public maximum conseillé.

FIL
FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables.

CRAZY CARS

Titus - Rallye



Ce jeu s'inspire assez largement de « Out Run », le fameux jeu d'arcade programmé par Sega : le bolide est une Mercédes (ça change des F1), la route n'est pas « plate », mais comporte au contraire des côtes et des bosses qui font sauter la voiture. La comparaison s'arrête là. joystick et de bons réflexes.

Crazy Cars s'avère être d'un réalisme assez époustoufflant. A noter que dans la version Amiga, un effort tout particulier a été fait sur le graphisme et le son, tous deux digitalisés (puis retravaillé pour le graphisme). Superbe.

Stéphane Schreiber

VRAOUM

Le but du jeu est simple à deviner : aller le plus loin possible en évitant les autres bolides. Le reste n'est que question de

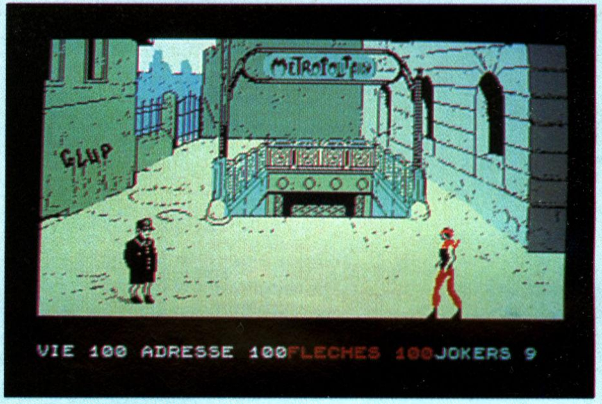
LES MUTANTS

Fil Action

Printemps 2350.

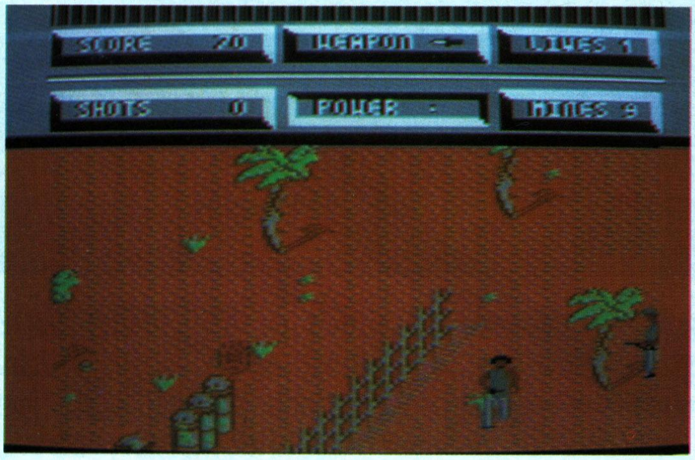
De retour de la nième croisade intergalactique, Jason regagne Paris son village natal qu'il avait quitté près d'un siècle auparavant. La cité a bien changé. D'un amas de ruines ses monuments ancestraux émergent à peine. Dans les décombres survivent difficilement des hommes dégénérés, esclaves de rats géants. Jason sera-t-il le libérateur ?

Bref, pour ne pas changer le héros a toutes les chances de servir de repas aux gentils parisiens. En cas de force majeur l'éditeur a prévu une chattière de sortie, le recours au fameux télépatte qui se déplace quasiment à la vitesse de la lumière (d'où son nom).



SOLDIER

Rainbow Arts - Action

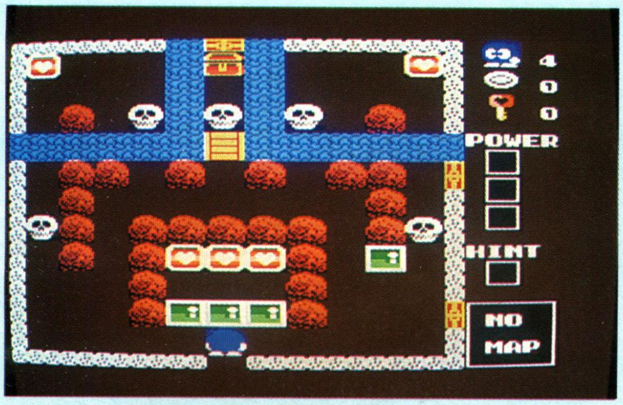


Soldier n'est pas un mauvais soft mais il reprend simplement le principe de fonctionnement de ses prédécesseurs. Le premier tableau se déroule dans la jungle où tu devras affronter les commandos ennemis qui prennent un malin plaisir à t'envoyer leurs chiens « dévoreurs d'hommes », pour rejoindre le tableau suivant. Dans ce deuxième niveau, ton char et toi-même devrez atteindre l'hélicoptère qui sera au bout de cette périlleuse aventure.

Comme je te le disais, c'est de la deuxième cuvée. les musiques sont par contre assez gentilles et très diverses, ce qui donne encore un plus à ce jeu.

EGGERLAND 2

Hal - Action



Revoici inchangés, les célèbres personnages d'Eggerland mystery (le chat Armma, Snakey, Médusa, etc.), dans une centaine de tableaux très complexes aux décors affinés, grands dispensateurs d'un plaisir cérébral de qualité supérieure. Vous n'ignorez pas que chaque tableau pose un problème d'apparence insoluble, qu'il convient néanmoins de résoudre pour se tirer d'affaire et accéder au stade suivant.

La découverte du plan d'Eggerland, outre son utilité évidente, déclenche le fonctionnement des indicateurs de « pouvoirs magiques » (présents dans certaines salles) et « d'astuces » (à utiliser dans les cas difficiles). Diverses contrées sont dotées de sens obligatoires, de coulées de lave en fusion et de déserts pénibles à traverser. Sans oublier l'existence de salles secrètes où croupissent d'irréductibles rénégats et de quelques mystérieuses galeries souterraines.

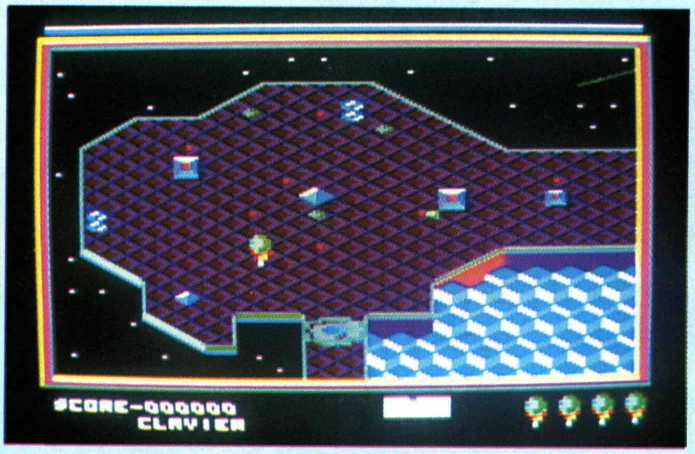
MSX

ULTRON 1

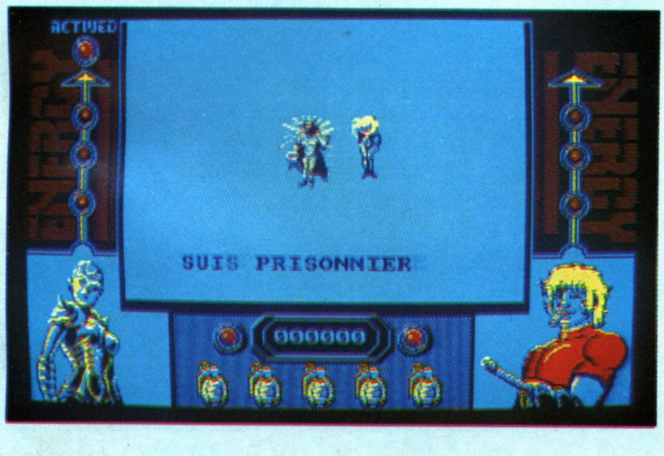
Chip Arcade

Année 2062. La Terre a créé une base spatiale permettant de capter les vents solaires, puis de les renvoyer à une station terrestre sous forme d'énergie électrique. Mais voyez-vous, le passage de la comète de Halley a perturbé le fonctionnement de cette base. Depuis, elle capte toujours les vents solaires, mais ne les renvoie plus. D'où surcharge et risque d'explosion. On a donc envoyé là-bas un robot télécommandé, afin de récupérer les trois cyclotrons désactivateurs. Ce jeu est assez agréable à jouer, mis à part quelques petits défauts que j'ai crus bons de relever (je suis vraiment impartial) : il est relativement difficile de voir correctement ce qui se passe à l'écran, vu la petitesse des sprites. De plus, les couleurs sont mal choisies.

Stéphane Schreiber



COBRA *Logiciel - Arcade Aventure*



SUIS PRISONNIER

Ce n'est ni plus ni moins que l'adaptation du dessin animé du même nom, et diffusé sur Antenne 2 et Canal +. Votre mission : retrouver Dominique, enlevée par le démoniaque Salamandar. Accompagné de l'androide Armanoïd, Cobra se rue à son secours.

Le jeu obéit à des lois auxquelles Loriciels se confine depuis quelques temps : décor en 3D (comme dans « Flash » ou « Mission »), scrolling multi-directionnel (encore « Flash »), graphismes de Bernard Masson.

Sans surprise, mais joli et sympathique à jouer, Cobra vous fera vivre une grande aventure, dont l'action ne sera pas absente. Un jeu pas mauvais du tout.

Stéphane Schreiber

METROCROSS

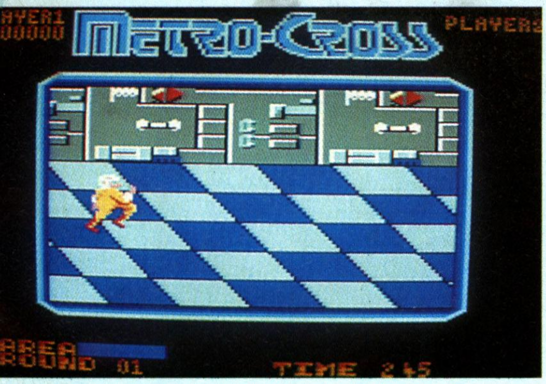
Us Gold Arcade

Metrocross : il faut courir dans un couloir divisé en vingt-quatre tableaux, en prenant bien garde au chronomètre, qui n'arrête pas de défiler. En prenant également bien soin d'éviter moult obstacles dressés là par une quelconque âme malveillante.

Rapide...

Oh que oui ! Je crois que l'on peut dire que ce jeu possède le scrolling le plus rapide qu'il m'ait été donné de voir sur Amstrad. Légèrement saccadé quand même, mais on ne peut avoir en même temps la rapidité et une qualité parfaite. Donc, le héros court, et doit faire attention à éviter plein d'obstacles. Heureusement des tremplins peuvent le propulser à une vitesse vertigineuse sur une longue distance, mais surtout un skate board lui permet d'aller plus vite. Quant au reste, ma foi, il ne fait appel qu'à vos réflexes. Signalons tout de même qu'une petite musique bien sympathique se fait entendre tout au long du jeu, mais qui empêche donc les bruitages. Un jeu que je ne saurais toutefois trop vous recommander, mes chéris.

Stéphane Schreiber



THE MAZE OF GALIOUS

Konami - Echelles

Revoici Aphrodite et Popolon, réunis cette fois exclusivement pour le pire : la reconquête du château Grec (156 écrans) avec ses dix mondes (+ de 174 écrans) transformés en un gigantesque musée des horreurs et la libération de l'espéré petit prince.

Résumons la situation : le joueur doit utiliser à bon escient, les talents intrinsèques d'Aphrodite et de Popolon. D'où le choix judicieux de l'un ou l'autre des personnages, pour affronter efficacement une situation donnée. L'action consiste à errer dans le château très mal fréquenté, à la recherche de portes donnant accès à des mondes. Chacun de ceux-ci, dissimule un sortilège faisant apparaître un épouvantable « grand démon » détenteur d'une « grande clé » : celle du monde suivant, dont il faut rechercher la porte en retournant à l'intérieur du château, etc. La quête d'objets hétéroclites au nombre de quarante-sept (!), est, on s'en doute, d'un intérêt primordial autant que vital.

Exemples : la « loupe » permet de lire le sortilège gravé sur une tombe, la « clochette magique » signale la proximité de la porte d'un monde dont vous possédez la clé, le « sel » octroie la purification nécessaire à l'entrée dans un lieu saint, la baguette magique et l'eau bénite facilitent l'attaque contre un grand démon, etc.

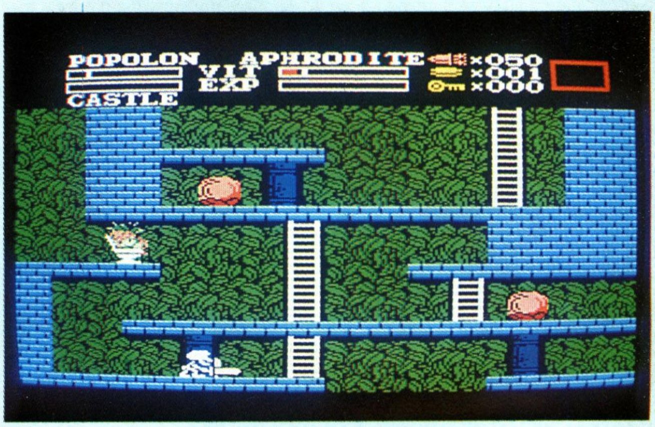
Jean-Claude PAULIN

MSX

TAI-PAN *Océan - Aventure arcade*

Nous sommes à Canton, il faut commencer par chercher un prêt d'argent pour acheter un bateau. Le contrôle du personnage avec la souris est très imprécis, Grr ! testons le joystick. Ha, c'est mieux ! Par contre la sélection des icônes reste aussi erratique. Enfin, après quelques emplettes (marchandises, nourriture, carte..) on peut partir. Direction le port, on assiste au départ animé du bateau et nous voilà en mer. Il faut rallier un autre port pour y revendre les marchandises avec bénéfice, ou pirater allégrement les autres navires dans les parages. Hé Hé..., voyons si quelque riche jonque ne traîne pas dans le secteur. Quelle chance ! un navire en vue, canonniers à vos postes, Feu ! Alors là, déception : on peut juste monter ou descendre les canons, et attendre que les bateaux ennemis passent devant ! Dommage qu'un « soft » disposant d'un bon scénario, et d'une réalisation supportable soit affligé de problèmes avec les contrôles utilisateur. Souhaitons qu'une version améliorée soit bientôt proposée.

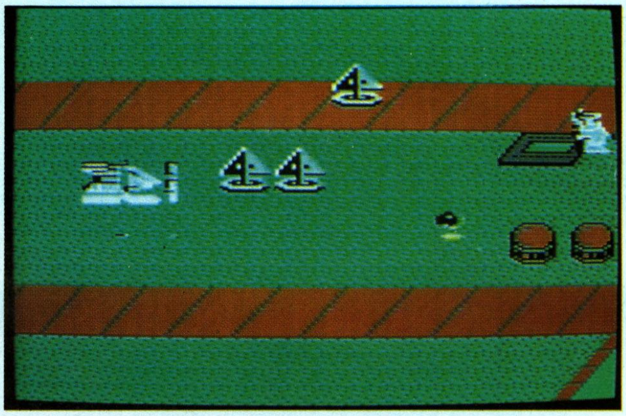
Ybag Andy



MAG MAX

Imagine Action

J'appuie sur le bouton feu du joystick et là, oh merveille des merveilles ! L'écran se transforme pour laisser apparaître un terrain orange sur lequel sont posés des obstacles du style petits volcans qui crachent des boules de feu ou encore dalles indestructibles ou même arbres poussant et se cachant au hasard. Ceci n'est que le décor car des vaisseaux ennemis du genre petit bateau ou gros bonhomme tirent sans prévenir et juste. Il n'est donc pas facile de se déplacer pour ramasser les morceaux du corps du robot que tu dois construire pour devenir moins vulnérable et surtout pour acquérir une puissance de feu bien supérieure à celle du départ. Si tu trouves à un moment bien avancé de la partie que la surface actuelle du conflit est trop difficile, rien ne t'empêche de prendre une porte souterraine qui te permettra d'avoir moins de résistance au sol mais malheureusement, plus de vaisseaux acharnés à te descendre.



Un bon jeu, dans l'ensemble. La moindre erreur est interdite, sans quoi la vie de ton véhicule interstellaire sera plus longue. Ce soft pourrait être comparé à Sanxion ce qui n'est pas négligeable.

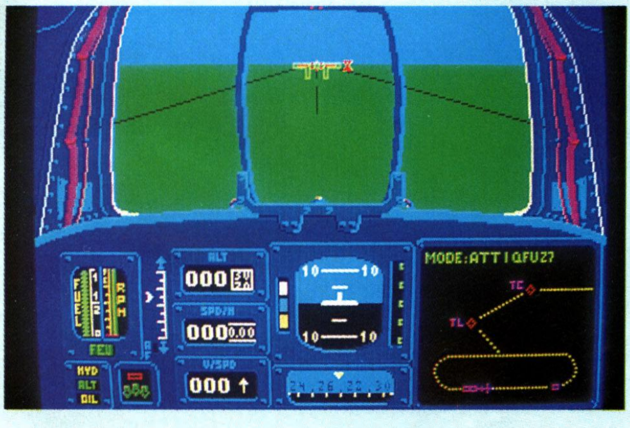
MISSIONS EN RAFALES

Fil Simulateur de vol

L'alerte vient d'être donnée, plusieurs chasseurs ennemis se dirigent vers le territoire national A bord de votre chasseur de la dernière génération, vous êtes prêt à décoller d'urgence pour votre mission d'interception. Au départ, on a le choix entre un jeu en français ou en anglais. On peut ensuite s'entraîner à atterrir et combattre ou remplir une mission, le tout en niveau amateur ou professionnel. Apparaît alors à l'écran un cockpit de chasseur, par lequel on aperçoit l'horizon avec un tableau de bord et ses différentes fonctions.

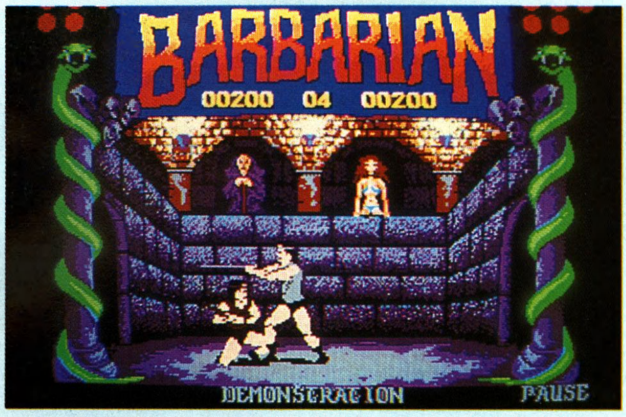
« Missions en rafale » est un bon jeu de combat aérien, mais pas un simulateur de vol.

Stéphane Schreiber



BARBARIAN

Palace Software Combat



Attention, ne confondons pas ; il ne s'agit pas ici du Barbarian de Psygnosis, mais bel et bien de celui qui a fait un malheur sur CPC et C 64. A première vue, les graphismes semblent totalement identiques à la version Amstrad. Quelle erreur ! Ils sont en fait bien plus fouillés, plus détaillés.

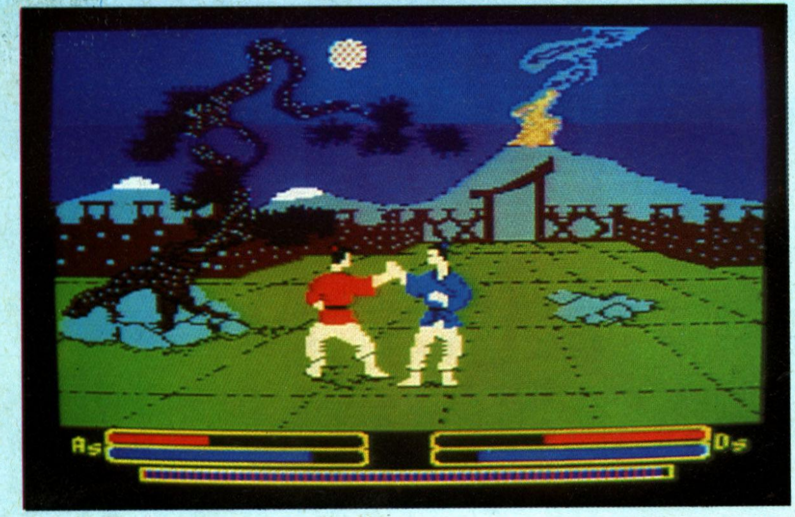
Quant à l'animation, alors là, permettez-moi de tomber sur le c... La première chose qui frappe (avant même l'épée du barbare) est sans conteste la rapidité du jeu.

Des cris, des bruits d'épée, de roulades, le tout entièrement digitalisé, donnent à Barbarian ST un effet de réalisme, et donc de violence, qui manquait à la version Amstrad.

Stéphane Schreiber

SAMOURAI TRILOGY

Gremlin Graphics - Simulation



L'explication du mot « trilogie » est très simple : il faut combattre de trois manières : karaté, kendo et samouraï (du coup, ce mot s'explique lui aussi de lui-même). Je vous passe le reste de l'histoire : vous êtes l'élève d'un maître en arts martiaux, et devez faire vos preuves en combattant des champions.

KIAAAAIIIIIII !!

Ça va être dur. Il faut une parfaite maîtrise du joystick pour pouvoir profiter pleinement de ce jeu. En effet, pas moins de quarante-huit mouvements différents sont possibles (ça en fait quand même seize par discipline, bonjour la difficulté). Et tout ça pour des graphismes à peine honnêtes. Le réchauffé, ça va bien trois minutes, pas plus.

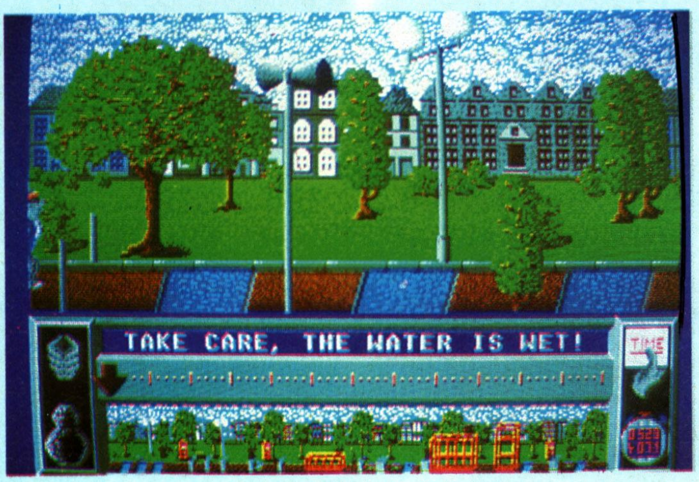
BAD CAT

Rainbow Arts Action

Voici un logiciel allemand ; sans documentation (il s'agit d'une pré-version), nous avons décidé de le critiquer quand même. En hommage à nos amis germaniques.

JOOOOOLI

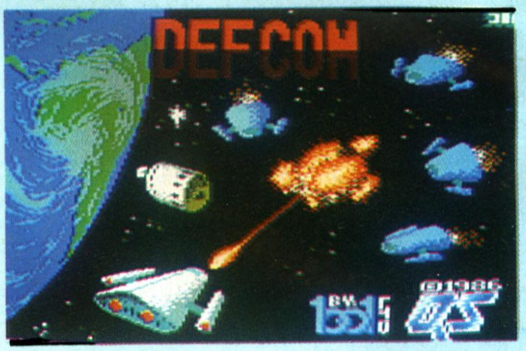
En gros, un chat un peu fou doit traverser la ville en effectuant un parcours du combattant. Des graphismes, ma mère, je te raconte même pas. Et puis une animation... Hélas, trois fois hélas, le jeu à proprement parler n'apporte pas grand'chose. Malgré les pointes d'humour dont on a su faire preuve (la scène du chat se cassant la figure dans la flotte est désopilante), on est vite lassé.


TAKE CARE, THE WATER IS WET!

DEFCOM

Bug Byte Software Action

Dans la lignée des Space Invaders et autres Defender, voici Defcom. Dans la lignée, certes, mais revus et corrigés quand même... En 2056, est mis en place le système de défense stratégique nucléaire pour protéger la Terre contre elle-même. Grâce à ce système, il est désormais impossible que l'Homme se fasse encore la guerre. Seulement les Aliens débarquent. Votre mission est de détruire les forces aliens qui contrôlent les satellites terriens. Vous disposez d'un rayon laser, qui, si vous survivez assez longtemps pour atteindre le score faramineux (et non pas « fara-fossette » de mille points, se transformera en double canon laser. Le reste ne dépend que de vous.



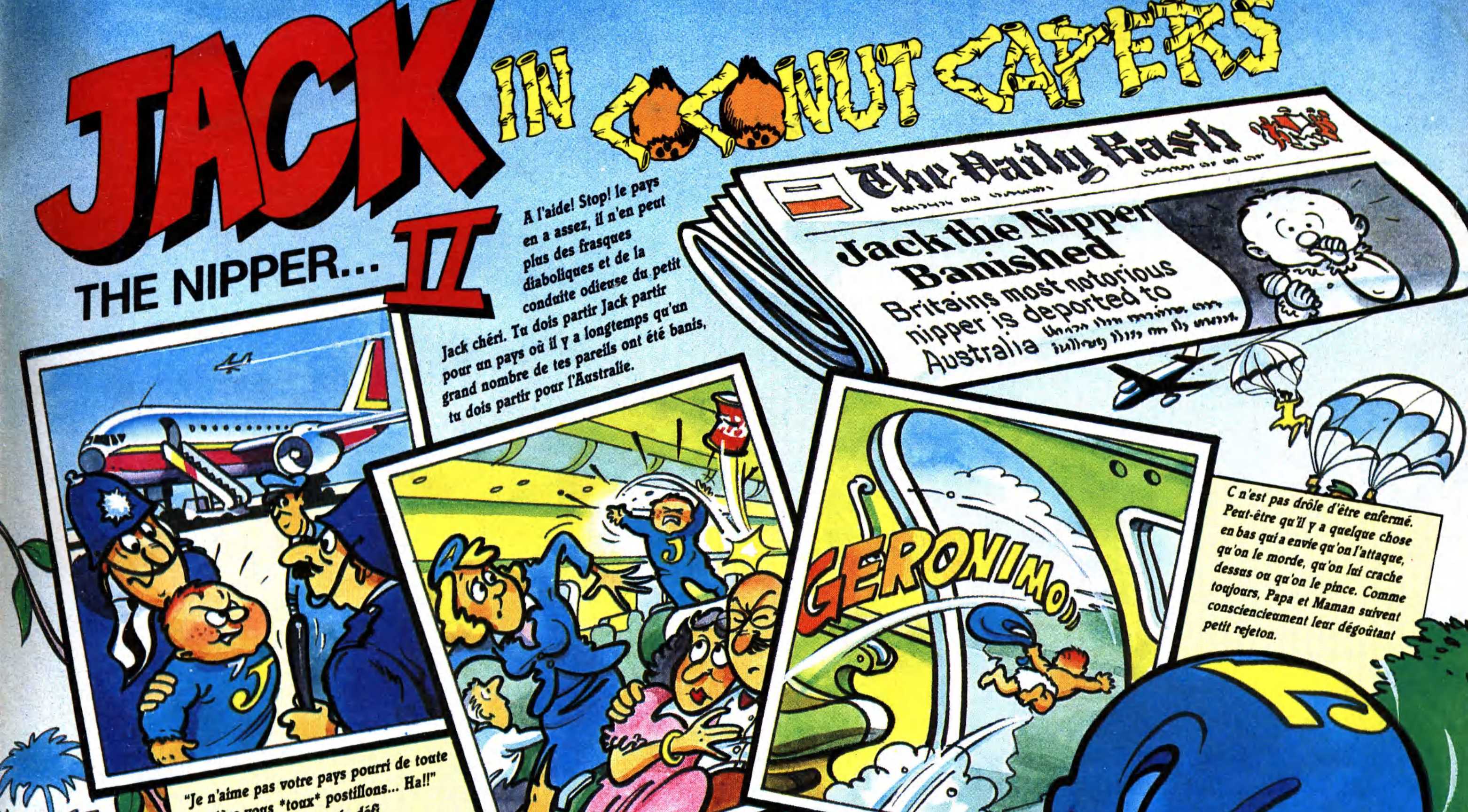
Le mode graphique 1 a été retenu, ce qui confère au logiciel une finesse presque parfaite, mais peu de couleurs et de détails, malheureusement.

Stéphane Schreiber

A MOURIR DE RIRE

JACK THE NIPPER... II IN COCONUT CAPERS

A l'aide! Stop! le pays en a assez, il n'en peut plus des frasques diaboliques et de la conduite odieuse du petit Jack chéri. Tu dois partir Jack partir pour un pays où il y a longtemps qu'un grand nombre de tes pareils ont été banis, tu dois partir pour l'Australie.


The Daily Bash
Jack the Nipper Banished
Britains most notorious nipper is deported to Australia
GERONIMO

"Je n'aime pas votre pays pourri de toute manière vous *toux* postillons... Ha!!" bluffa Jack sur un ton de défi.

Au sol, dans les airs, vous ne pouvez pas empêcher un semeur de zizanie de causer du grabuge et avec toutes les jolies Hôtesses de l'Air du coin à quoi d'autre s'attendre.

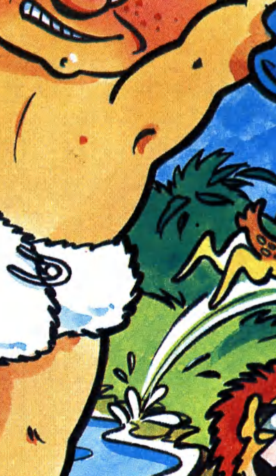
C'n'est pas drôle d'être enfermé. Peut-être qu'il y a quelque chose en bas qui a envie qu'on l'attaque, qu'on le morde, qu'on lui crache dessus ou qu'on le pince. Comme toujours, Papa et Maman suivent consciencieument leur dégoûtant petit rejeton.

VOYEZ DONC CE QUE JACK FABRIQUE DANS LA JUNGLE

Gremlin Graphics Software Ltd.,
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS,
Angleterre. Tel: (0742) 753423.

ECRANS DE VERSION SPECTRUM

CBM 64/128
Cassette/Disque



SPECTRUM 48/128K
Cassette

AMSTRAD
Cassette/Disque

ARCADES
JEUX
export
GLACES P.M.U.
SEGA MASTER SYSTEM/Power Base
LIGHT PHASER
SEGA
Primar Communication

SEGA®

LES JEUX D'ARCADES DANS UN FAUTEUIL

vente: AUCHAN - BHV - BOULANGER - CARREFOUR - CASINO - CONFORAMA - CONTINENT - CORA - EUROMARCHÉ - FNAC - HYPERALLYE - MAJUSCULE - MAMMOUTH - PLEIN CIEL, et chez votre vendeur habituel.

DISTRIBUTION EXCLUSIVE :
MASTER GAMES SYSTEME FRANCE SA 55, avenue Jean-Jaurès 75019 PARIS - Tél. (1) 42.03.37.37